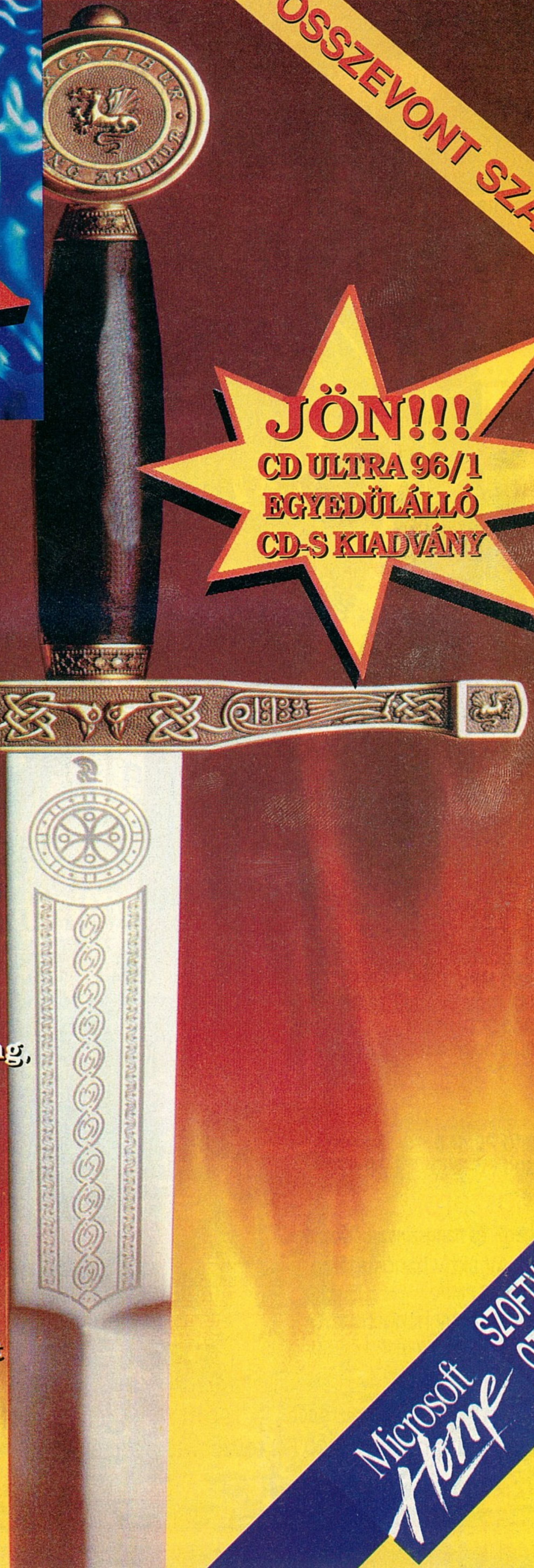
Informatikai magazin PC felhasználóknak

Nr.5-6. Ára.: 396,- Ft

PC ULTRA ● I. évfolyam 5-6. szám ● 1996. június-július

PC ULTRA

ÖSSZEVONT SZÁM!!!



JÖN!!!
CD ULTRA 96/1
EGYEDÜLÁLLÓ
CD-S KIADVÁNY

Játékleírások
Chronomaster, Descent 2., Terranova, Virtual Snooker, Fast Attack, A.T.F., Spycraft, The Riddle of Master Lu, Space Bucks, Assault Rigs, Tower, Thunderhawk, Ripper, Fantasy General, Touché, Chronicles of the Sword, Settlers II., Zork...

CD-tesztek
MS Home Complete Gardening, Révai Lexikona, Winnie the Pooh, Tommy

Felhasználói infok
WIN'95, OEM Info, Internet, 3D rovat, Decibel zenerovat, Programozási tippek és trükkök, DVD,

Exkluzív
Játéktermi sörséta, Lamer rovat
Party time

9 771219 766001

COM-WARE



MMP
Multimedia Meeting Point
1075 Budapest, Madách I. út 2-6.
Tel.: 322-8208 Fax: 322-4027
Élvezd a virtuális valóság őrületét.
FORTE VFX-1
Belépő egy másik dimenzióba!
AKCIÓ!
Akár 128 féle VR eszköz csatlakoztatására.
Multimedia World ★★★★★
díjat nyert szabványteremtő sisakja.
VFX1
HEADGEAR
Bertelsmann CD-ROM-ok:
LANGUAGE TRAINER - 10.000 Ft-tól
A legmagasabb szintű angol nyelvoktató CD-k.
Német nyelvű lexikonokból a hazai legnagyobb választék CD-ROM-on.
Grundkurs Basic
BERTELSMANN SPRACHKURS
LANGUAGE TRAINER ENGLISH
BASIC 1+2
BOOK
Professzionális hangkártyák
Audiotrix Pro 42.900.-
Roland SCC 1 hangkártya 88.800.-
Roland MPU 401 MIDI fogadókártya 21.280.-
Roland SCD 10 GM MIDI hangmodul 37.600.-
SCD 15 GS 47.200.-
MIDI billentyűzet
Roland PC 160 31.920.-
Roland PC 200 39.920.-
Hangszórók
Hangerő- és hangszínszabályozás
J-351 AV aktív hangsugárzó
3"-os, 40W PMPO 5.600
J-511 AV aktív hangsugárzó
4" és 1,5"-os, 100W PMPO 7.900
CD játszók
UMAX IS401 4 X EIDE (600kB/sec) 9.000
COMPAQ
multimédiás számítógépek és notebook-ok
Microsoft
szoftverek teljes választéka
Magyar ismeretterjesztő CD-ROM-ok
KÉPTÁRAK - 5.000
Magas színvonalú igényességgel elkészített művészettörténeti anyag.
AZ ELLOPOTT KÓDEX TITKA - 3.000
Mesejáték- mulatságos, játékos módszer az olvasás tanulásához.
MATEMATIKAI ÖSSZEFOGLALÓ - 2.900
Enciklopédia és példatár érettségire és felvételire készülőknek
Klubtagsági kártyával (6000 Ft) további kedvezmények: 20 % - a CD ROM árakból, 2-5 % a hardver árakból
Az árak az ÁFÁ-t nem tartalmazzák.



ELŐFIZETÉSI AKCIÓ!



Közhírré tétetik!

Csúsztunk egy picit, kb. eme lap megjelenésével egyidőben tartjuk meg az idei első sorsolást előfizetőink között. A nyertesek nevét, valamint a nyereménylistát már biztos, hogy megtaláljátok a következő számban.
Azonban nem kell csüggedni, még bárki nyerhet. Folytatódik a nagyszabású PC ULTRA előfizetési akció! Újabb sorsolás ősszel várható előfizetőink között, a további részletekről idejében szólni fogunk.
Az előfizetési díj 1 évre továbbra is 2.376,- Ft, vagyis 198,- Ft/db . Ez ugyebár pontosan annyi, mint a hírlapárusoknál, azonban megbokrosodott világunkban kevésbé tartjuk valószínűnek, hogy a lapnak év végén is ez lesz az ára. Előfizetőink viszont biztos, hogy az előfizetés teljes időtartama alatt **azonos áron juthatnak hozzá** a laphoz, nem beszélve arról, hogy nem kell hónapról hónapra vadászni a hírlapárusoknál, hanem házhoz jön a küldemény.
Természetesen nem csak ezért érdemes előfizetni.
Mint, ahogy az ebből a számból is kiderül, őrült sorsolásokat szervezünk, illetve szerveznek cégek is lapunkon keresztül, melyeken havonta 50-100 ezer Ft értékű ajándékot is nyerhetsz. Nos, az előfizetők esélyei az előfizetés időtartamával arányosan nőnek. Ez azt jelenti, hogy **féléves előfizetés esetén 2x-es, éves előfizetés esetén pedig már 4x-es eséllyel indulhatsz a pályázatokon**, vagyis neved ezzel arányosan többször fog szerepelni a kalapban.
Az előfizetés rendezhető közvetlenül a kiadóban, az előfizetési díj feladható Belföldi Postautalványon, vagy átutalással is teljesíthető az impesszumban közölt bankszámlaszámra. A pénz beérkezése után megjelenő első számtól tudjuk postázni a lapot.
Ha a PC Ultra előfizetője, esetleg csak vásárlója vagy, nem hiányozhat a lap mellé a nyár végén megjelenő CD Ultra 96/1. kiadványa sem! Bővebb információt a CD-ről a 7.oldalon, illetve a hátsó borítón találhatsz.
Ami viszont lényeges: A CD fogyasztói ára: 898,- Ft lesz, viszont aki nálunk fizeti elő a CD-t, annak a CD megjelenéséig kedvezményt adunk, vagyis **1996. június 15-1996. július 15. közötti befizetéssel csak 748 Ft-ba kerül a CD Ultra 96/1. száma.**
EXTRA BONUS! A PC Ultra előfizetői, amennyiben a megjelölt 1 hónapon belül fizetik be a csekket, további 100 Ft kedvezményt kapnak, vagyis nekik csak 648 Ft-ot kell befizetniük, ha igényt tartanak a PC Ultra első igazán igényesnek ígérkező CD-s kiadványára.

Játék



Törekvéseink között első sorban szerepel az, hogy az újságban közölt szöveganyagon túl is nyújtsunk valamit Olvasóinknak. Először arra gondoltunk, hogy mindenkihez elmegyünk és egész éjszaka csintalan vicceket súgdosunk a fülébe. Mivel ettől nyilván sokaknak álmatlan éjszakákat okoztunk volna, maradtunk inkább a nyereményjátékoknál. Az újság lapjain időről-időre találkoztok majd az innen balra látható Ultra-kölyökkel, aki különböző elmés kérdésekkel szórakoztat majd benneteket. A kérdések megfejtői között különféle apró csecsebecséket (hardvereket, szoftvereket, CD-ket, könyveket, meg mindenféle bigyót) fogunk kisorsolni a játékban megjelöltek szerint. Ehhez mindössze annyi a teendő, hogy a megfejtésedet a 31-32.oldalról kivágható le-

TARTALOM

JÁTÉK/CD TESZTEK

A tesztablak felső részén találjátok, hogy a játék futtatásához minimum milyen hardver (illetve Win-alkalmazások esetén szoftver) szükséges, azaz egyáltalán min hajlandó elindulni (az ajánlott ennél nyilván sokkal jobb). Alatta találjátok, hogy a játékot ki adta ki, a Tesztpéldánynál pedig azt, hogy a gyártó vagy pedig valamelyik hazai CD-forgalmazó bocsájtotta rendelkezésünkre (ha itt nincs semmi, akkor a játékot megvettük – ez azért aránylag ritka eset lesz...). A játékokat négy szempont alapján teszteljük, és 0-tól 10-ig osztályozzuk, amit a csillagok jeleznek. A Grafika és a Hang értelemszerűen a játék grafikai és zenei megvalósításáról alkotott véleményünket jelzi (utóbbi alatt természetesen a zene és a hanghatások összességét értve). Mivel mindkettő lehet tisztán digitalizált is, ilyenkor természetesen vagy nem lesz értékelve a produkció, vagy pedig csak a minősége. A Design jelzi, hogy hogyan sikerült a szerzőknek összepasszintania az egyes részeket kezelhetőség és look szempontjából, azaz szem-szájnak-joysticknek mennyire kedves a mű. Az IQ mutatja, hogy a játék mennyire veszi igénybe a játékos szürkeállományát, az Ultra-kölyök pedig az overall, ami most kivételesen nem felsőruházatot jelent, hanem az általános véleményünket a játékról. Remélhetőleg lírai gesztusaival jól visszaadja a lelkünkben fortyogó érzelmeket...

Minimum hardver: Pentium 133, 256 MB RAM, 8x CD-ROM

Kiadó: Fun Soft Ltd.
Tesztpéldány: Drink or Die BBS

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



velezőlapon, a levlap hátulján megadott beérkezési határidőig eljuttatod szerkesztőségünk címére. A válaszokat a levlapon értelemszerűen a játék sorszámához kell beírni. (Figyelem, van olyan játék is, amelynél a levlap elejére kell felírni a megfejtést, pl. Microsoft játék!) Egy adott játékra csak egy megfejtés küldhető be (illetve beküldhető több is, de csak egy fog részt venni a sorsoláson). Mivel Olvasóink között kivételezett helyet foglalnak el az előfizetőink, **az egyéves előfizetőink négyszeres, a féléves előfizetőink pedig kétszeres eséllyel vesznek részt a sorsoláson** (vagyis négyszer illetve kétszer szerepel majd a nevük a gömbben). A megfejtéseket a következő, a nyertesek nevét a 2 számmal későbbi PCU-ban megtalálhatjátok.

BOOT

Egyik nap éppen vidáman kocogok be a HQ-ra, amikor a legújabb munkatársunk elémdönt vagy 300 kérdőívet, hogy értekeljem ma'ki. Hé gyerekek, a múlt héten már kiértékeltem kézzel 150-et, az hol van? Öö, hát itt olyan nagy rend van... Na jó, gépesítsük a munkát. Hopp, idebenn csak Quick Basic van. Sucks! Másnap reggel friss aggyal leeestem a turbós pacal mellé, és úgy 20 perc múlva máris kész volt a fenomenális Kérdőív kiértékelő program 1234alfabetagammadelta verzió. Ez a nem egész 1.5K-s forrású program olyan fenomenális dolgokra is képes volt, hogy a 6Y4N típusú begépelménye-ket is értelmezze. (Mesterséges intelligencia sajnos nincs benne, mert akkor csak a gépbe kellett volna önteni a sok értékes irományt.) Na abbahagyom - nem szívesen! - énszépségtökéletességem - dícséretét...

WT Pooh

Térjünk rá a kérdőívre! Érdekes volt, mert az egyik kérdéshez nem jutott négyzet. Hát igen, a kérdőív összeállítója (ellentétben a kiértékelőjével) nem volt tökéletes. (De tök életlen igen...) Szóval ami egyértelmű, az a Könyvbarát (82% azaz 18%), a Wurlitzer (34%), a filmajánlat (40%), a DTP rovat (41%) halála. A Ray Trace rovat úgy tűnik megindulhat, hiszen 52%-otok úgy döntött, hogy érdekelné a rovat. Meghajlunk azon 58% akarata előtt, aki továbbra is Adult rovatot szeretne. Ám legyen, majd...! 60%-ot a Demo programozás, és ennél is 3%-kal több olvasónkat érdekelné a Scene rovat. Scene rovatra feltétetlenül szükség lesz, hiszen ma reggel telefonált be egy ember (ezzel az esettel szegényebb Ruszi Lamer rovata) és megkérdezte, hogy mi az a Scene. Hát feltétlenül ezzel fogjuk kezdeni a Scene rovatot, meg a CD-t is! Sokan, nagyon sokan (74%) kértetek 4-5 oldalast, izé oldalas leírásokat az arra érdemes játékokról. Természetesen az óhajotok a lap terjedelmének függvénye, az pedig, hogy hány oldalas lesz a PC Ultra az ősszel, még mi sem tudjuk.

Egy biztos, ezúttal összevont számot mutatunk be nektek, amit gondolunk nem volt nehéz észrevenni. Az összevonás oka egyértelmű, picit elcsúsztunk az elmúlt hónapokban, s ezt a lamer... khm. lemaradást egyszer és mindenkorra szeretnénk behozni. Ezért most ezt az összevont számot nem két hónapra kell beosztanotok, hanem csak 1-re, mert július végén már jön is az augusztusi szám, azután augusztus végén a szeptemberi és így tovább. Egy gondot viszont mindenképpen meg kell osztanunk veletek, ez pedig az, hogy válaszút előtt állunk. Vagy a lap árát rendezzük (felfelé), vagy megmaradunk ennél az árnál, ez esetben picit vissza kell vennünk a minőségből, esetleg az oldalszámból is. Mivel egy közel 100 Ft-os áremelés súlyos anyagi terheket jelenthet sokak számára, ennél kisebb arányú emeléssel pedig már nem nagyon tudnánk kompenzálni az időközben megemelkedett költségeinket, ezért valószínűleg megmaradunk a jelenlegi árnál...

Alig maradt helyünk, hogy ismét bejelentsük: JÖN A CD ULTRA, a legújabb, legolcsóbb, meg minden... , a lényeget hátrébb megtaláljátok. A következő szám 1 hónap múlva már reméljük utcán lesz!

Lajos és a többiek

PC ULTRA
Informatikai magazin PC felhasználóknak
I.évfolyam - 5-6.szám - 1996. június-július,
megjelenik (általában) havonta
Kiadja: COM-WARE Lap- és Könyvkiadó Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos ügyvezető igazgató
Felelős szerkesztő: Rucz Lajos
Helyettes szerkesztő: Gáspár Zoltán (O-man)
Borító: Chronicles of the Sword (PR Poszter)
Belső grafika, illusztrációk: Müller Mihály
Szerkesztőség: 1114 Budapest, Vásárhelyi Pál út 8.
Postacímünk: 1519 Budapest, Pf.: 363.
Telefon/Telefax: (36-1) 371-0004, E-mail: pcu@hungary.net
HU-ISSN 1219-7661

Lapunk következő száma július végén jelenik meg
Előfizethető a kiadónál közvetlenül, postán keresztül
belföldi postautalványon, vagy átutalással a
COM-WARE Kft. 11711041-20418533 pénzforgalmi jelzőszámára.
Ára: 198,- Ft, előfizetés 1 évre: 2.376,- Ft,
fél évre: 1.188,- Ft, negyedévre: 594,- Ft
Hirdetésfelvétel közvetlenül a szerkesztőség címén keresztül
Szerkesztőségünk a lapban megjelent hirdetések
tartalmáért nem vállal felelősséget
Lapunk részt vesz a Microsoft®
fiatal felhasználókat támogató programjában
A kiadó ügyviteli munkáit az ECOBIT Kft. szoftvereivel végzi
A kiadó hivatalos hardver szállítói: MIXIM Kft., AXICO Kft.
Tördelés, színbontás: COM-WARE Kft., Levilágítás: TIMP Kft.
Nyomás: Zrinyi Nyomda Rt. (96 2561/05-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató
Árusításban terjeszti a HÍRKER Rt., NHE, valamint
számítástechnikai szaküzletek és könyvesboltok

NEWS

Nincs bevezető, mert már két oldalt írtam, amikor kiderült, hogy mégis egy oldal leszek. Nem baj, majd legközelebb pótoljuk, van olyan, ami még legközelebb is ráér.

A Betrayal at Krondor igazán nagy siker volt a maga idejében, és természetesen terveztek hozzá második részt. Aki emlékszik még, két folytatást is ígértek, de egyik sem jelent meg. Miután a Dynamix feladta a maga folytatását, anyacégük, a Sierra most **BETRAYAL AT ANTARA** néven



Timecommando

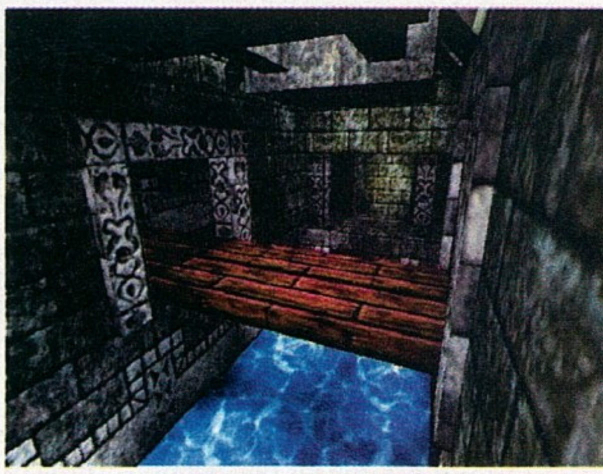
megint írat egy folytatást. Az RPG-ekben fontos fejlődés, és varázslatok kitalálása állítólag teljesen új lesz. (Én ezt kétlem...) A varázslatoknál különböző tudományok kombinálására lesz szükség. A harcrendszerben is valami egyedit ígérnek: "elrejtett" hexa rácson játszódó, komoly taktikai tudást igénylő csaták lesznek. Maga az interface a Krondor-ból már ismerős lesz. (Ősz) A 7th Level is úgy tűnik szeretné piacra hozni évek óta dédelgetett Krondor folytatását, **RETURN TO KRONDOR** néven. (Nyár)

Láttátok a Mechwarrior 2 intróját? Vagy a Crusader: No Remorse-ét? Mindig abban reménykedtünk, hogy a játék grafikája is az intróhoz hasonló minőségű lesz, és mindig csalódtunk. Most azonban egy olyan 3D-s mászkálós-platform verekedős játékkal lep meg minket az Adelaide Software és az Activision, ami leginkább egy intro-ra hasonlít. Ez a **TIME COMMANDO**. Főhősünk egy átlagosnak mondható számítógépszerelő, aki a múltba kerül hirtelen, és szeretne visszakerülni. Az alapfeladat az, hogy a világ legkülönbözőbb tájain, a legkülönbözőbb időkben mindenkit agyonverjünk. A kőkorban kardfogú tigrisekkel, majmokkal, bunkót hajigáló neandervölgyiekkel kell küzdeni. A Vadnyugaton már a Crusader stílusában már lőni is kell tudni, az Ősi Japánban shurikenek és szamurájkardok hozzák el nekünk a győzelmet. A Relentless alkotói most is valami nagy durranást készítenek. A Simcity 2000, a Civilization után jön a **DEADLOCK** az Accolade-tól. A grafika úgy nagyjából a Simcity 2000-et meg az Ascendancy-t idézi. Szokásos istenes játék. Főbb újdonságok: nem automatikusan épül minden, hanem építőket kell kiosztani. A játékot megnyerhetjük úgy, hogy "csak" építkezünk, mint említettem öt város(központ) elég is lesz. Az efféle játékokban a békés taktikának még esélye sincs - hát itt éppen ellenkezőleg. Rengeteg hatásos eszközzel állíthatjuk meg a militánsabb ellenfeleinket. Természetesen mi magunk is lehetünk militánsak - fegyverből sincs hiány. Nagyon kellemes játéknak ígérkezik, kíváncsi vagyok, hogy az Interactive **Magic Destiny**-jével hogyan állja majd a versenyt. Mellesleg ez utóbbiból lesz multiplayer verzió is.



Prey

A meg sem jelent Quake trónját máris fenyegeti néhány játék. Az első 3D-s átok az 3D Realms-tól a **PREY** lesz. Ez 6 szabadsági fokkal bíró játék, mint a Descent. A Duke nem teljesen ilyen, például hiába nézel átlósan felfelé, nem repülhetsz arra, csak függőlegesen felfelé. Mellesleg a Duke engine-jét három éve kezdte írni egy akkor 16 éves srác, Ken Silverman. Erre, a Build engine-re épül még majd a **Shadow Warrior** és a **Blood** is. No de térjünk vissza a Prey-re! Az árnyékolás lesz itt a különleges: mindennek, a mozgó játékosoknak is megvan az árnyéka, természetesen nem éles, hanem elmosódó kontúrral. A fények nemcsak fehérek lehetnek, egy lávató például vörös fényt vet mindenre, például egy arra tévedő szörnyre. Lehetnek mozgó fényforrások is. A fejünket is külön mozgathatjuk - tehát nem csak arra mozoghatunk amerre nézünk! Kíváncsi leszek, hogy a több fős játékok élvezetéhez mekkora hardver kell majd...(Végy négy darab Pentium200-zat, 3D-s gyorsítókártyával...) Pedig eszméletlen hangulatot ígér a stáb...



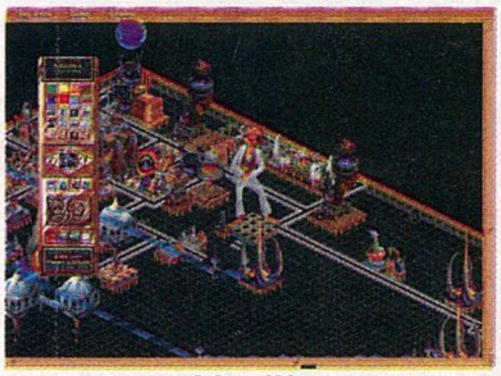
Unreal

A következő efféle klón legyen mondjuk az **UNREAL** az Epic Megagames-től. Eddig az Epic-et leginkább a Pinball-jukról ismertük, de ez az Unreal valóban hihetetlennek tűnik. Windows 95 alá készül, hogy a DirectX segítségével gyorsan futhasson nagy felbontásban. Akárcsak az előzőnél itt is 6 szabadsági fokkal mozoghatunk, mozgó fényforrások világítnak itt is, fantasztikus zenét és grafikát ígérnek. Úgy látom, hogy a leginkább valósághű textúrák ebben a játékban lesznek...



Deadlock

Térjünk át más vizekre, mondjuk a Lucasarts-hoz. Lesz DF II! A Csillagok Háborúja sorozatból és a **JEDI KNIGHT: DARK FORCES II** címből szinte következik az, hogy a fő fegyver a fénykard lesz. Persze azért van egy halom másik fegyver is, de sajnos semmi új poén (mondjuk lángszóró, vagy Homing/Smart Missile) a fénykard használatával az Erőben egyre gyakorlatabbak leszünk, és ezzel egész elképesztő képességre tehetünk szert: átlátunk a falakon, begyógyítjuk a sebeinket, meg persze tárgyakat mozgathatunk.



Afterlife

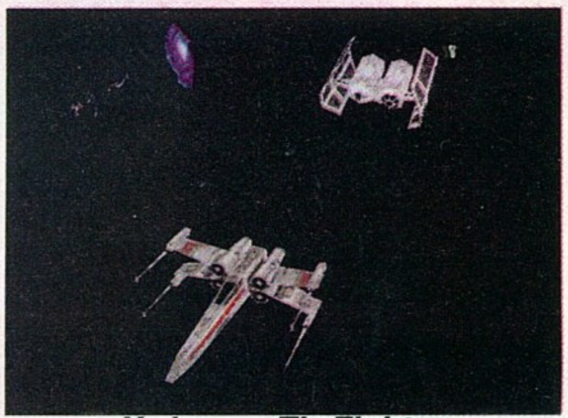
Van még egy Csillagok háborúja cucc: **X-Wing vs. Tie-Fighter**. Hát ez várható volt. Természetesen még az eddigieknél is szebb grafikával, érdekesebb küldetésekkel fogunk találkozni. Azonban az igazi durranás az, hogy akárcsak az előző (a DF II), ez is játszható hálózatban!

A harmadik Lucas játék az **AFTERLIFE**. Humor (kicsit abszurd), stratégia, szimuláció összegyúrva egy kellemes kis játékban. Bolygó, város, vidámpark helyett egy idegen világ mennyországát (és poklát) kell igazgatni. Gondoskodni kell az elosztóközpontról (a hét fő jótett és bűn szerint) a két terület között, és minden betérő lelket a maga vallása szerint kell eligazítani. Egyes vallások szerint mindenki a mennyországba kerül, mások pedig hisznek a reinkarnációban. Ezeknek speciális visszaszállító-járműveket kell építeni. Ha jól működünk, nem marad el a jutalmunk, de ha rosszul, akkor szó szerint pokoli kavarodásban lesz részünk. A két Monkey Island meg Sam&Max után mindig azt hittük, hogy überelhetetlenül hülyék, reméljük az Afterlife is folytatja ezt a tradíciót.

Nemcsak a Lucasarts cégtől várunk több jó játékot. A Scavenger egy játékából kiadott egy pici kis demót, és mindenki totál lehalt a láttán. Igen, az **INTO THE SHADOWS**-ról beszélek. A mostani E3-on már egy (valamennyire) futó verzió is kint volt. Az ITS-t nagyon egyszerű elképzelni, ha valaki látott már Virtua Fighter-t (Tekken-t, Toshinden-t stb.) meg Alone in The Dark-ot. A két típust keresztezni kell és már kész is az ITS. Képzeljük el az Alone-t, annyi változtatással, hogy a képek nem statikusak, hanem a kamera követ minket mindenhova; állandóan változtatva a nézőpontunkat. A demóban is láthatuk ezt, és egyébként egy aranyos utility-val át is lehet írnia a kamerák helyét az ITSDEMO.EXE-ben. (Remélem a CD-n találkozhattok ezzel!) Természetesen az egész SVGA-ban játszódik, gyengébb gépeknek azért VGA-nak is kiadják. A Virtua Fighterből (meg az összes verekedős játékból) nemcsak a mozgó kamerát vették, hanem a Combo és Special mozgásokat is. A játékot tényleg 99% assembly!

Azonban a Scavenger nemcsak a volt Triton csapatból formálódott, és nemcsak az ITS-sel készül robbantani. Ezekről majd a duplaszámban!

WT Pooh



Xwing vs. Tie Fighter

Ugye megrendelted már a CD Ultrát?



Játék 1

Melyik ismert sportrendezvénnyel hozható kapcsolatba az ECTS helyszíne?

A helyes megfejtések beküldői között 3 db.ECTS CD-s mappát sorsolunk ki.

Hogy töltsd ki a csekket, ha rendelsz tőlünk valamit:

A képeken illusztrált csekkek közötti alapvető különbség (azon kívül, hogy a sárga esetén nem kérnek tőled feladási díjat), hogy a 'Közlemény' rovat (vagyis amibe a T. Olvasó beírja, hogy a pénzt mire adta fel) nem az elején, hanem hátul található. Nos, itt a gixer. Mi az OTP-ben nem kapjuk meg csak a csekkek előlapjának fotókópiáját. Kéretik tehát abban az esetben, a pénzt rózsaszín Belföldi Postautalványon adjátok fel a postán, hogy a képen jelzett helyre, az összeg mellé is írjátok fel, hogy mire adtátok fel a pénzt (pl. hirdetés, előfizetés, PC-s játékok könyvrendelés stb.), máskülönben nem tudjuk elkerülni, hogy levelezgessünk veled, ugyan áruld már el, hogy mire adtad fel a pénzt. Ezért utólag is elnézést kérünk mindenkitől, akit ez ügyben zavargatni fogunk, állítólag a Posta Elszámoló Központban már dolgoznak a probléma megoldásán, de nem hiszünk benne, hogy ez a gond hamarosan megoldódna.

a szerkesztők

1. kép: 'Belföldi Postautalvány'



2. kép: 'Készpénzátutalási megbízás'

Könyvajánlatunk:



Évkönyv'93/94
Ára: utánvéttel 449,- Ft
Csekkes előre befizetéssel: 200,- Ft

PC-s játékok 4.
Ára: uv.:699,- Ft
Előrefizetéssel: 599,- Ft

PC-s játékok 3.
Ára: uv: 649,- Ft
Előrefizetéssel: 500,- Ft

A PC-k hangja
Ára: utánvéttel 1.499,- Ft
Csekken előre befizetéssel: 999,- Ft

A PC-s játékok könyvsorozat 5. kötete, mint könyv nem jelenik meg! A könyv teljes szöveganyaga megjelenik a CD Ultra 96/1. CD-n. Akik eddig előfizették a könyvet, választhatnak: vagy a CD-t kérik, vagy visszaküldjük a befizetett 598,- Ft-ot!



Ilyen még tényleg nem volt! Jön a CD ULTRA 96/1.

Célkitűzésünk az volt, hogy egy - a maga nemében rendhagyó - CD-s kiadvánnyal lepjünk meg benneteket. Erre a meglepetésre várhatóan a nyár végén fog sor kerülni. Először nyár közepén akartuk kihozni, de rá kellett jönnünk, hogy a nyári pangás, nyaralások stb. miatt nem célszerű ez a döntés, így elcsúsztatjuk ezt a nagy eseményt kb. augusztus végére. Nem az volt a célunk, hogy csak azért adjunk ki CD-t, mert nekünk még nem volt. Pontosan ebből a megfontolásból valami egészen mást szeretnénk prezentálni, mint a 'hagyományos' CD magazinok. A kulisszatitkokból azt hiszem már most elárulhatunk egy s mást:

- Amit ma megvehetsz, ne halaszd holnapra, azonban amit ma már nem vehetsz meg, azt is megtalálod a CD Ultra 96/1 korongon:

Fent lesz a CD-n a CoV 1-51., továbbá a PC-s játékok c. könyvsorozat 1-2. kötetének, a CoV Évkönyv'91, '92, '95-nek, a Számítógépes Tippek és Trükkök Lexikonjának teljes szöveganyaga (beleértve a legendás CoVboy összes levelezését is, illetve egy full Getto gallery-t).

- Amit szerettél volna megvenni, de biztos, hogy nem fog megjelenni.

A PC-s játékok 5. kötetébe tervezett játékleírások, elsősegély és felhasználói infók megtalálhatók lesznek a CD-n.

- SCENE MINDHALÁLIG

Sajnos jelenpillanatban egyetlen hazai CD-s kiadvány sem támogatja komolyabban a hazai és külföldi scene-t. A CD Ultra kb. 300 MB terjedelemben fog tartalmazni scene témát, demot, zenét, gfx-et stb. (különös tekintettel a nemrég megrendezésre került Scenest'96 party díjnyertes alkotásaira). Bármilyen bemutatkozó anyagot szívesen látunk, lemezújságok, team-ek bemutatkozására a CD-n lehetőséget biztosítunk.

- Internet

HTML3-AS browser, katalógus, több szolgáltató rendszerének kedvezményes kipróbálása és még sok minden más...

- Játékdemok

- Felhasználói programok demoi (ADOBE Photoshop, ADOBE PageMaker, ADOBE Premiere, ADOBE StreamLine, Corel XARA, Corel Draw 6.0...)

- Shareware programok (A szerkesztőség kedvenc utility-jei)

A CD Ultra 96/1 fogyasztói ára 898,- Ft lesz. Ha nálunk rendeled meg a CD-t, június 15-július 15. között 150 Ft kedvezményt kapsz, ha a PC Ultra előfizetője vagy, további 100 Ft-ot megspórolhatsz, ez esetben már csak 648 Ft-ot kell fizetned a CD-ért. Figyelem! Július 15 után a kedvezmény mértéke tovább csökken! A CD megrendelhető a 31-32 oldalról kivágható, kifénymásolható stb. levlap segítségével, ez esetben mi küldünk csekket. Természetesen közvetlenül is előfizethető a szerkesztőségben, postán belföldi postautalványon, vagy banki átutalással az impresszumban közölt bankszámlaszámra.

Roger Zelazny and Jane Lindskold's

CHRONOMASTER

- Mr. Korda, kérem segítsen! Tudom, hogy visszavonult, de szükségünk van Magára! Ön a megfelelő ember arra, hogy helyreállítsa a zseb-univerzumok tarthatatlan állapotát... Maga volt a legjobb a szakmában, míg vissza nem vonult, de még most sem találtunk senkit, aki vetekedhetne az Ön képességeivel. Könyörgöm! Vállalja el ezt a feladatot!
- Miről lenne szó?
- A zseb-univerzumokat valakik,



Hol a fenében lehet a Constructionyard ?

vagy valamik bezárták, ezáltal időzárt állapotba kerültek. Életek ezrei forognak kockán! A feladat az lenne, hogy az univerzumokat újra működésbe hozza, ahogyan megalkotáskor működtek. Ehhez meg kell találnia az egyes bolygókon a Világkulcsokat, melyek valójában az adott univerzumon belüli koordinátái a bolygónak. Vigyázzon, ha landol valamelyik bolygón, akkor feltétlenül szüksége lesz palackozott időre az életbenmaradáshoz
- Azt hiszem negyven év után nem Magának kellene magyaráznia a munkámat...
- Ne haragudjon, nem akartam megbántani. Nos tehát, hogyan dönt?
- Hmmm. Rendben van hölgyem, elvállalom.

Ezzel a sztorival indul a Capstone legújabb projektje, a ChronoMaster. A játék egy nagyon szép renderelt grafikájú cyber-adventure. Mivel az alkotáskor a DreamForge is közreműködött, kapott egy kis fantasy beütést is. Ez elég furán hangzik, mivel a két fogalom nem nagyon illik össze. Ez a párosítás adja a játék utópisztikus hangulatát, ami azért mégis kellemesre sikeredett.

Remélem az már mindenki előtt világossá vált, hogy a játékban Rene Korda-t alakítjuk, aki specialista az univerzumervezésben, földfelszínszakértő, kitűnő űrhajópilóta, csillagász, valamint diplomata. Az egyetlen probléma az, hogy visszavonult. De ezen segít a játék elején lejátszódó párbeszéd. A feladatunk tehát adott : Vissza kell állítanunk az univerzumokat a rendes működésbe. Na de mi az az egész univerzumosdi? A válasz egyszerű (Annyira azért nem) : A jövő technikája lehetővé teszi az ún. pocket universe-ek létrehozását, és ezáltal a fizika törvényei is újrafogalmazódtak, ez tette lehetővé a mágia megjelenését is. Hát, mindenesetre elég különös egy sztori...

A játékot alapvetően két dolog építi fel. Az egyik az űrhajónk, aminek a neve Jester. Itt utazgathatunk az univerzumok, és azokon belül a bolygók között. A játék elején is itt találjuk magunkat. Középen helyezkedik el a



Nem úgy néz ki, mintha ezek élete forogna kockán...

Communication Console, ami gyorsabb a fénynél is (a gépkönyv szerint), ezáltal igen rövid idő alatt kapcsolatot teremthetünk bárkivel, persze csak ha tudjuk, hogy hol van az illető. Észreveszünk a console mellett egy kiscsajt is, ő (is) Jester, hajóra installált "Starship Intelligence Module". Képzeljük el úgy, mint Kittet a Knight Riderből. Fent a kisebb ablakban van az Options menü. Ha jobbra fordulunk (Klikk a képernyő jobb szélére), akkor elénktárul a hajó adatbázisa. Van itt minden a személyes adatoktól kezdve a nagy abc-s adatbázisig minden. Ha nagyon unatkoznánk... A másik oldalon vannak a közlekedést lebonyolító műszerek. A bal alsó ikonnal kijelölhetjük a céluniverzumot, a jobb felsővel a kívánt bolygót, a bal felsővel pedig a bolygó felszíni leszállópályái közül válogathatunk. A negyedik gomb megnyomásával pedig útnak indul kicsi hajónk. Ha nem a hajónkban vagyunk, akkor is tudunk vele kommunikálni a PDA (Personal Digital Assistant) segítségével.



Ahá, Musztaf ? Szóval itt seftelsz ?!

Miután leszálltunk valamelyik bolygóra, megpillanthatjuk hősünket teljes egészében. A kis szöszi. A kaland rész valójában ekkor kezdődik el. A szokásos dolgok mellett (walk, talk, look at, push/pull, open/close, stb.) akad még egy-két érdekes dolog, ezekre térnék ki most. A menüt úgy csalogathatjuk elő, hogy a hosszú téglalap alakú mezőre klikkelünk, amiben a zöld szöveg van. Ugyanígy tüntethetjük el. Menjünk szisztematikusan balról jobbra. A kilenc kis ikon közül csak a kis számítógép és a mentőöv szorul némi magyarázatra. Előbbi az Options, utóbbi pedig a quicksave. Melletük helyezkedik el egy bogárfejű ikon, ez a Bottled Time Indicator, s ez mutatja, hogy mennyi időkapszulája van még Korda-nak. Középen van az Invertory, jó sok hellyel. Mellette a Resonance Tracer található, ez az egyik eszköze annak, hogy megtaláljuk a bolygó World Key-ét. Ehhez pontosan oda kell menni, ahol a magnetic north található (Általában Jester szól, ha a közelében vagyunk), majd ráklikkelni erre az ikonra. Ezután használjuk a Direction Findert (nagyító alakú ikon), ami mutatja nekünk, hogy hova is kell mennünk. Maradt még három pici ikon, az egyik már az ismert bogárfej, innen tudunk időkapszulákat kiszedni. A másik a PDA, ennek a segítségével tudunk kommunikálni az űrhajóval. És az utolsó a Universal Tool, ami egy fénykardhoz hasonlít leginkább, csak több lehetőséggel. Tudunk vele csavarozni, kalapálni, és a későbbiekben szerezhetünk hozzá még több opciót. Kezdésnek járjuk végig az összes bolygót, amit ismerünk, keressük meg a World Key-eket. Ezt megpróbálják megnehezíteni számunkra kaland elemekkel, pl. nagy, nehéz szobor áll a magnetic northon, stb. Van viszont egy dolog, ami meglehetősen leegyszerűsíti a játékmenetet : A tárgyakat csak abban az univerzumban tudjuk hasz-



Korda Zolg! Save-eljen!

nálni, ahol felvettük őket. Döntse el mindenki, hogy ez most pozitívum, avagy negatívum. Pár dolgot csak úgy tudunk működésbe hozni, ha palackozott időt használunk rajta, mivel most az univerzumokban (elvileg) nincs idő.



Jester akarhat valamit...

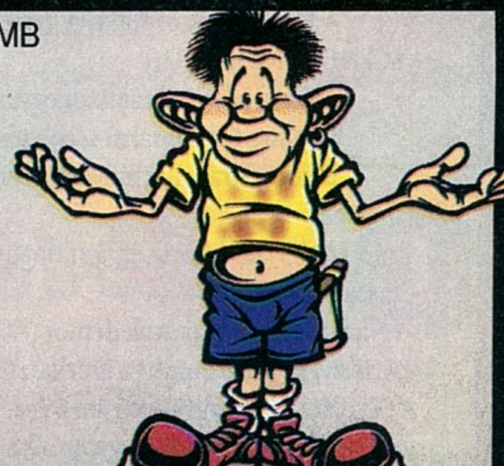
Röviden ennyi lenne a játék ismertetése, most kitérnék az értékelésre. Hardware szempontból nem okozott csalódást, szépen futott a DX-4-esemen 8 mega Rammal. A grafika lenyűgöző, a hangok is profik (Főleg Jester narrátora). A sztori viszont szerintem egy kissé idiótára sikeredett, s ez sokat ront a játékon. A kaland sem valami eget rengetően nehéz, kb. 3 nap alatt végignyomható. Idegesítő dolog még az, hogy az ember minden mozdulatára betölt valami animot (De tényleg!). Szóval ez a game sem egy nagy durranás, kb. közepes kategória. Ja, meg kell még említenem, hogy a játék Roger Zelazny emlékére készült (Igen neves science-fiction és fantasy író). Tehát : In memoriam Roger Zelazny.

Iwo / OrionDesign

Minimum hardver: 486DX33, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS.

Kiadó: Capstone, US Gold,...
Tesztpéldány: KoBaK Kft.

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



DESCENT 2™

Ismét a kezünk közé került egy 2. rész... Bár neves és kedvelt játék folytatásáról van szó, manapság az üzleti trendek ismeretében valószínűleg sokan fintorognak már a 'II.' hallatán is. Őket megnyugtatnánk: ezúttal nincs szó elkapkodott, kínkeservvel időben piacra dobott kacatról. A Descent megjelenése óta eltelt 1 év alatt nem kis munkát fektettek az első igazi 3D-s engine-be,



Baráti társaság...

és sikerült is a '96-os elvárásoknak maximálisan megfelelő programmal előrukkolni. Nézzük, mit is alkottak Parallax-ék!

Az 1db CD csurig lett tömve, 350M adat és 12 audio track kapott helyet rajta. Az audio-nál rögtön meg is állhatunk egy percre, ugyanis erőteljes váltás az első rész sokak szerint atmoszférikus, szerintünk szörnyen vérszegény zenéje után. Kevés játékban találkozik az ember pl. Type-O-Negative-val... Könnyen lehet, hogy sokaknak nem fog tetszeni a helyenként rendkívül aggresszív muzsika, de a harchoz remekül illeszkedik (hasonlít ahhoz, amikor az ember DOOM deathmatch mellett Pantera-t hallgat, bár azért közel sem akkora élmény...). A fél CD-nyi adat nagyobb része természetesen animáció. A képminőség egyszerűen fantasztikus, ennek persze meg is van az ára, ugyanis a nagy méret mellett egy 486-on közepes/jó videokártyával csak 320x200-ban élvezhető. Mindenképpen érdemes nézegetni, minket hangulatában a Syndicate-re emlékeztetett, bár kicsit vontatottabb.
Itt jegyeznénk meg, hogy az install során megtehetjük, hogy mindent felmásolunk a winchesterre, csak az audio megy a CD-ről. Érdemes egyszer 300M-nyi helyet csinálni, és megnézni az animációkat nagyfelbontásban, mert ugye a HD feltehetőleg gyorsabb lesz, és nem is foglal annyi processzoridőt...



Ha sikerült átvergődnünk az igen hosszadalmas installáláson és az intro-n, kapunk egy szép nagyfelbontású főmenüt. Szinte minden ismerős lehet az első részből, főleg a nagyfelbontás a rosszemlékű Descent 1.4-ből (látta azt egyáltalán valaki rendesen futni?). Most persze szó sincs erről. 640x480-ban egy P90-en jó videokártyával akár 40-50 frame/sec is elérhető, és 320x400-ban 486-on teljesen élvezhető a móka a legrészletesebb megjelenítéssel (persze azért itt sem Tridenttel). Az első nagy dobás tehát az engine feljavítása, az akkori mezőnyben nagyszerűnek számító rendszer mostanra legalább másfélszer gyorsabb lett.
A második remek húzás az AI tökéletesítése. Az első részben a nehezebb fokozat arról volt felismerhető, hogy a robotok hihetetlenül aggresszívvé és gyorssá váltak, de semmi több. Itt meg átgondolt stratégiával esnek nekünk, és ha túl nagy falat lennénk, akkor attól sem riadnak vissza, hogy valami nagyobb teremben többen összegyűlve megvárjanak. A prímet azonban az egyik kis zöld mocsok viszi el. Azt még meg lehet emészteni, hogy fél óráig kell lőni a 4. szintű quad-lézerrel (ráérünk...), azonban az már kissé felháborító, hogy barátunk lopkod tőlünk. Persze előszeretettel viszi el a quad-lézert, csak hogy biztos legyen, hogy a játékos a haját fogja tépni. Ezek után nem lenne meglepő, ha később még nagyobb aljasságok várnának ránk (lennének még ötleteink...). Valamelyest pozitívum, hogy került egy segítőtárs is: úgy hívják, hogy guide-bot, a továbbiakban csak Józsi. Neki az a feladata, hogy megkeressen bizonyos dolgokat a pályán, aztán minket odavezessen. Ha megtalált valamit, akkor elkezd cirkálni köztünk és a céltárgy között, így nem nehéz követni. Elsődleges célja, hogy a kulcsokat, a reaktort és a kijáratot megtalálja nekünk, de bármilyen bonus, rabok, vagy akár robotok keresésére is beidomítható. Némi kellemetlenséget okozhat, hogy ha forgalmasabb helyeken mászkál, akkor a nyakunkra hozza az ellenséget is, ezért felkérhetjük, hogy további parancsokig kopjon le. Amúgy masszív kis darab, igen nehéz szándékosan lelőni, de azért nem halhatatlan...

A lövöldözős játékok egyik legfontosabb összetevője a fegyverzet. A Parallax nem volt szűkmarkú: kétszer annyi fegyverünk van, mint a Descentben, minden pukkantó mellé került egy erősebb változat is. Most csak az újakat soroljuk fel:
- Super Lasers: Gyakorlatilag az 5. és a 6. szintet jelentik a lézernek. Izmos, nem fogyaszt sokat, gyakran tüzel, egyszóval kellemes.
- Gauss Cannon: A Vulcan eggyel nagyobb méretben. Lassabban lő, de jóval durvábbat.
- Helix Cannon: Mint a Spreadfire, csak nagyobb területre.
- Phoenix Cannon: Turbo-Plasma. Yeah!! Abszolút kedvenc, a lövedékek lepattognak a falról.
- Omega Cannon: Természetesen a Fusion Cannon párja. Még több energiát fogyaszt, még nagyobbat lő, de iszonyú lassú...



Ez itt a Józsi...

Akárcsak az ágyuknál, a rakétáknál is megnőtt a létszám, mindegyik kapott egy nagyobb testvért is.
- Flash Missile: Ez a leggyengébb újdonság, a kézikönyvből kimaradt, talán csak annyit róla, hogy elég gyors.
- Guided Missile: Kézi irányítású rakéta, az irányítópult egyik kis képernyőjén követhetjük nyomon a haladását (ez minden rakétára igaz, ha ezt a lehetőséget az Options menüben bekapcsoljuk).
- Smart Mines: Két lényeges különbség van a hagyományos Proximity Bombhoz képest:
- A robbanás utáni repeszek a közeli célpontokra rontanak
- A telepítőt nem bántja a robbanás
- Mercury Missile: Fast and furious... hmmm, bocsánat... gyors és igen erős rakéta.
- Earthshaker Missile: Egy óriási robbanás után a szerencsétlen túlélőknek jópár bivalyerős lövedékkel kell szembenézniük. A kézikönyv szerint: "Bánj vele tisztelettel!"



E helyen kezdődik minden bajunk

A bonus-tárgyak is megszaparodtak, az újdonságok:
- Afterburner: Utánégető. Amikor működik, kétszeres sebességgel mozgunk. Vigyázzunk rá, nagyon jól jöhet pl. egy hősies meneküléshez.
- Headlight: Fényszóró, a hajó energiájából táplálkozik.
- Energy to shield converter: A név magáért beszél...ne, de sajnos van két apró hátránya:
- Csak a 100 egység feletti energia konvertálható
- 2 energia -> 1 pajzs

Van még egy tárgyfajta, a Marker. Ebből 1 játékos esetén 9 van, multiplayer játékban fejenként 2. Ha letesszük, adnunk kell neki egy nevet, ezután amikor valaki elhalad mellette, betelefonál. Több játékos esetén a Marker kamerájának a képét is kihozhatjuk az irányítópult egyik képernyőjére, ennek előnyeit (és ugye a másik oldalról a hátrányait) talán szükségtelen ecsetelni...

Most pedig értékelgessünk egy kicsit.
Az engine-t ugyan korszakalkotónak nem lehet nevezni, hisz szinte semmi új nincs benne, azonban a nagyarányú sebességnövekedés nagyfelbontásban igen dícséretes.
A hangok az első részben is nagyszerűek voltak, ez továbbra is áll. A zene szerintünk remekül illik a játékhoz, semmi köze az első rész idétlen prüttyögéséhez.
A grafikában nemigen van változás, leszámítva persze az animációkat, az új robotok azonban ötletesek és jól ki vannak dolgozva.
A játékmenet lényegesen jobb, mint a Descentben, ezen a game-n nem lehet elaludni, és időnként szörnyen perverz meglepetéseket produkál.

Összegészében, a 3D-s lövöldözős játékok népes tábora egy igen értékes taggal bővült. Jó mulatság, nekünk ugyan a Duke jobban tetszik, de akik a DOOM-mal szemben a Descentre esküdtek, azok minden bizonnyal egyenesen imádni fogják.

Bryan

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS.

Kiadó: Parallax Software
Tesztpéldány: Mixim Kft

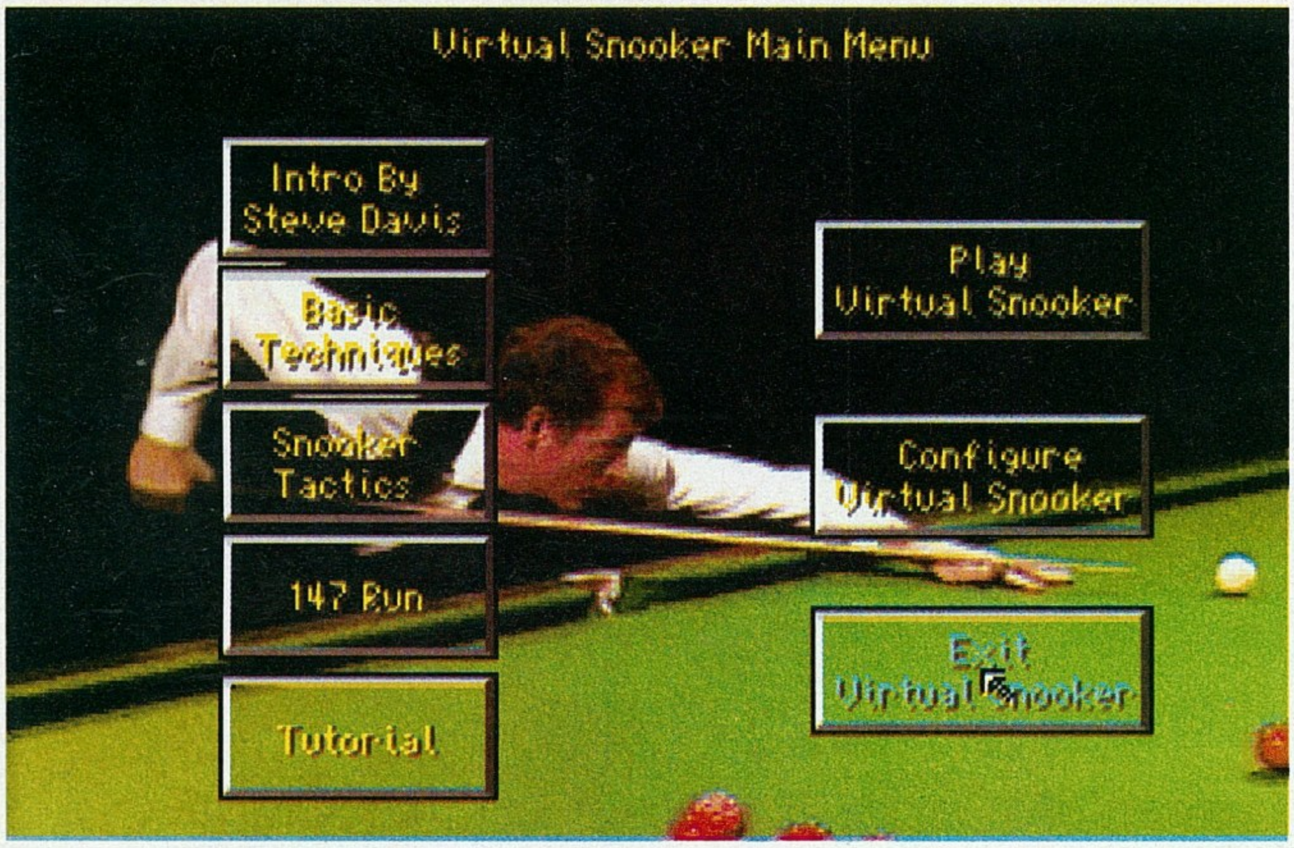
Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



VIRTUAL SNOOKER

Tegnap egy fergeteges ötletnek köszönhetően Uboykával, Zool-lal és Ca$h barátunkkal biliárdozni mentünk egy local biliárdklubba, ahol inkább az ökörködésen és egymás 'izélgetésén' ;-) volt a hangsúly, mintsem a játékon. Időközben a melletünk levő snooker asztalhoz megérkezett egy Liu Kang-ekből álló (kínai...) társaság, és nekem csak akkor jutott eszembe, hogy ma még meg kell írnom ezt a leírást. Nos, ha már valaki arra adja a fejét, hogy számítógépen snookerezik, akkor mindenképpen a Virtual Snooker-re tegye le a voksát. Node menjünk csak szép sorjában: A program a Virtual Pool után, 1996 elején látott napvilágot. Amikor felnyitottam az Interplay-féle dobozt, egy CD és egy igazán szép, színvonalas kézikönyv akadt a kezembe. Mivel a snookerhez vajmi kevés közöm van, beültem a kádba két liter kóla meg egy tábla csoki társaságában, és művelődni kezdtem. Mikor magmara csavartam a törölközőt, már szinte snooker-szakértő voltam, megtudtam mi az a cue ball, cushion, kiss, frozen, meg még vagy ezerféle szakkifejezés. A programhoz a készítők a világ talán legjobb snooker-játékosát, Steve Davist hívták segítségül, és ha két ilyen nagy név, mint Steve Davis és az Interplay egyszerre szerepel, az már jelent valamit. A Virtual Snooker nagyon megközelíti a eredeti játék hagulatát, nézzük most meg dolog technikai részét:

Az install nagyon szépen lefutott, automatikusan felismerte a GUS-t, sőt, még egy elfuserált SB klónt is. A másik nagy pozítívum, hogy a program támogat egy rahedli (hogy micsoda szavakat tudok én generálni...) hangkártyát, olyanokat is, amiket még életemben nem láttam. Egy mai játékoknál már alapkövetelmény, hogy Hi-Res módban is fusson. Erre most sokan azt mondanák, hogy "persze, arra találták ki a Pentiumot", de nem! Én egy DX4-100-on teszteltem, és (kapaszkodjatok!) 1024*768-ban gyönyörűen futott!!! Igaz viszont hogy egy 2 megás Genoa Phantom videovezérlő is közreműködött a dologban. A gépkönyv szerint a minimum hardver egy 386/33-as és 4MB RAM! Ez igazán dicséretes a mai "akkorisvegyélpentiumot" alapelvű játékok mellett. A javasolt konfiguráció egy kicsit több, DX2-66, duplasebességű CD, és Vesa-s monitorvezérlő. A legelvetemültebb Bill Gates rajongók számára meg kell jegyeznem, hogy a VS fut Windows környezetben is.



A programot elindítva először Steve Davis köszönt bennünket, majd a főmenüben találjuk magunkat. Innen akár mehetnénk is rögtön játszani, de azért vessünk egy pillantást a többi menüpontra is. Akik hozzám hasonlóan nem túl járatosak snooker világában, azok számára található itt egy komplett snooker-iskola. Steve bácsi az alapoktól kezdve magyarázza el az lökéseket, technikákat, a csavarást, és az összes ehhez hasonló trükköt. Minimális angoltudással és egy kis odafigyeléssel tökéletesen érthető magyarázatot kapunk, de akinek ez nem lenne elég, mindezt megtekintheti a CD-n található 52 percnyi filmben is, szintén egyszerű, világos magyarázatokkal megspékelve. Szeretném megemlíteni, hogy a CD-n található film nagyon jó minőségű, ennek ellenére egyszer sem tapasztaltam leakadást vagy hasonló problémákat. A videokat HIGH QUALITY-ben, egy 4X-es CD-vel néztem, akinek tehát duplasebességű CD áll csak rendelkezésére, az válassza a LOW QUALITY-t.

Lássuk, mit mondhatok azoknak, akik profi játékosok, és a minél valósághűbb játékot részesítik előnyben. Mindenki ünnepelhet, hiszen az igazi játékban található szinte összes lehetőség bele van építve a programba. Változtathatjuk a nézőpontunkat, rázoomolhatunk az asztalra, egy gombnyomással kaphatunk egy felülnézeti képet. Nemcsak egyenesen lökhetünk, hanem csavarhatunk, ugrathatunk vagy bármilyen módozatot használhatunk, hiszen a dákó poziciója nemcsak jobbra-balra, hanem fel-le is változtatható. A gyakorlott snookeres tudja, milyen fontos, hogy a golyót ne csak középen lehessen megütni, a VS-ben erre is lehetőségünk van. Egy kis könnyítést kaphatunk, ha bekapcsoljuk a Ball Paths opciót, így a golyók majdani pályáját láthatjuk kirajzolva. És végül talán a legfontosabb: a lökés. Az erősséget nem beállítással szabályozzuk, hanem az egérrel. Az 'S' billentyű lenyomása után az egeret mozgatva együtt mozog vele a dákó is, és így igazán 'real feeling' a játék.

A főbb billentyűfunkciók a játék során:

A: Váltás AIM módba. Itt az egér jobbra-balra mozgatásával a dákó (Cue stick) állásán, fel-le mozgatásával pedig az asztal dőlésszögén változtathatunk. A bal gombot nyomva tartva és az egeret hátrahúzva közelíthetünk az asztalhoz (Zoom in), ugyanígy előtolva pedig távolabbi képet kapunk (Zoom out).

Z: Ha nincs türekmünk kivárni, amíg a lövés után a golyók felveszik a végső pozíciójukat, a Z billetyű lenyomásával automatikusan a lövés végére ugorhatunk.

S: Lövés (Shot). A billentyű lenyomása után az egeret hátrahúzva a dákót hátrafele mozgathatjuk, előretolva pedig ellökhetjük a golyót. Itt érezhetjük igazán a valósághű kivitelezést, hiszen minél gyorsabban lökjük előre a mouse-t, annál erősebb lesz a lökés.

V: Nézet váltás (Change View). Az egérrel forgathatjuk az asztalt jobbra-balra, vagy változtathatjuk a dőlésszögén.

B: A dákó emelése. Néhány trükkös lövésnél a golyót felülről, valamijen szögből kell megütnünk. A dákó végét rágcsálónk előre-hátra mozgatásával emelhetjük illetve süllyeszthetjük. Az ilyen lövések sikeréhez igen sok gyakorlás szükséges, aki pedig élőben is ki akarja próbálni ezt a fajta mókát, az az első pár alkalommal vigyen magával tűt meg egy tekercs zöld cérnát a posztóvarráshoz. Egy ilyen lövés után a dákó automatikusan visszaáll az eredeti pozicióba.

C: Magyarul elég nyakatekert lenne megfogalmazni, a lényeg az, hogy kiválaszthatjuk,



Játék 2

Melyik játékhoz használnak finomabb posztót? A biliárdhoz, vagy a snookerhez?

A helyes megfejtések beküldői között egy Mortal Kombat óriásposztert sorsolunk ki.

hogy a kamera melyik pontot tekintse az asztal középpontjának. Ez a középpont alapbeállításban megegyezik a Cue Ball, vagyis a fehér golyó helyével.

E: English. Nem, itt nem a nyelvet lehet beállítani (mint azt először gondoltam...), hanem... Na, ezt megint nem tudom egy mondaton belül értelmesen elmagyarázni. Ismét a trükkös lövéseknél van jelentősége, hogy a Cue Ball-t nemcsak középen üthetjük meg, hanem ahol csak tetszik.

T: Tracking. A kezdők részére egy kis könnyítés. Segítségével a golyók majdani pályáját rajzoltathatjuk ki a progival. Vigyázzunk, mert az ütőerő változtatásával a golyók nem biztosan fogják követni a program által megrajzolt egyeneseket! Ennek kiküszöbölésére használhatjuk a következő opciót.

V: Az ütőerő változtatása. Csak akkor működik, ha a Tracking be van kapcsolva. Ezzel elérhetjük, hogy a Tracking által kirajzolt egyenesek az ütőerő változtatásával alakuljanak. Az egérrel állíthatjuk az ütőerőt, miközben figyelemmel kísérhetjük a golyók későbbi pályáját. HA megtaláltuk a megfelelő erőt, a Space lenyomásával vehetjük rá a programot, hogy pontosan ezzel az erővel küldje meg a golyót.

U: Undo. Ezzel a billentyűvel visszaállíthatjuk a golyók utolsó lövés előtti pozicióját. Ez nagyon jól használható opció, ha lövéseket akarunk gyakorolni. Természetesen ez nem működik, ha a haverunk ellen, a gép ellen vagy modemen játszunk (lásd később). A + és - billentyűkkel változtathatjuk a visszajátszás (Replay) sebességét. A egy nyolcadtól egészen az 1 (Full) Speed-ig. Ezt bármikor állítgathatjuk, még a visszajátszás közben is.

Alt+C: Üzenetet küldhetünk ellenfelünknek (Remote Player) a másik gépre. Egyszerre sajnos csak egy soros üzenetet küldhetünk, így ha sokat akarunk káromkodni a társunk mázlija miatt (Igaz Tetris?), akkor vagy válasszunk egy másik off-line kommunikációt, pl. az ordítást, vagy az üzenetünket több darabra bontva küldjük el. Alt+L: Load Saved Game /Saved Position. Az utolsó elmentett játékállást tölthetjük be, de Practice módban az utroljára elsave-elt Trick Shots menüt kapjuk vissza. Alt+S: Save Game /Position. No comment...

Alt+Q: Kilépés az épp aktuális meccsből. Ha véletlenül nyomnánk le, az sem baj, mert a progi visszakérdez mielőtt kilépne.

Alt+T: A "Push out" szabály alkalmazása, amelyben micimackó (WT Pooh) látogatóba indul nyuszihoz, de beszorul. Ja, hogy ez most nem az a mese... Tehát átadhatjuk az ütés jogát az ellenfélnek, bármiféle büntetés (Penatly) vagy egyéb káros következmény nélkül.

A játékkal - mint azt már valahol említettem - játszhatunk gyakorló módban, de a legnagyobb élmény a legjobb barátunk ellen küzdeni, akinek ráadásul nem is kell mellettünk ülnie, hiszen a soros kábelen kívül LAN-on (Local Area Network, helyi hálózat pl. a suli számtechtermében) és modemen is játszhatunk. Gondolom már sokaknak kezd derengeni valami az utolsó játékmódról. Természetesen a gép elleni játékról van szó, ahol nemcsak egyszerűen a Géppel állunk szemben, hanem igazi ellenfeleket kapunk profi snookeresek személyében. Ellenfeleink nehézségi sorrendben a következők: E. Z. Pickens, Ima Green, Mrs. Potts, Will Rackum, Eli Safe, Abel Shooter, Steady Freddie, Blacky Potter, és végül a 'főellenség', aki nem lehet más, mint maga Shao Kahn... szóval Steve Davis. Ezek persze nemcsak kitalált és előre meghatározott nehézségi fokozatok, hanem tartalmazzák az egyes versenyzők egyéni stílusát és taktikáit is!!! Egyszer próbáltam meg ujjat húzni magával Steve Davis-sel, de miután az első rontott lövésem után hiba nélkül lerámolta az asztalt, csak azzal tudom magam vigasztalni magam, hogy biztos nem tud Mortal-ozni.

Nos, ennyi fért a 2 oldalba, sajnos többet nem írhatok mert a főszerk. azonnal idegrohamot kapna, ha még 5 oldalon keresztül leírnám a Snooker szabályait, a taktikákat, az ütések trükkjeit, a pontozást, a büntetéseket, meg sok hasonló dolgot, amiket egyébként mindenki megtalálhat a CD-n. Mit is mondhatnék zárásként? A játék nagyon tetszett, annak ellenére, hogy inkább az üsd-vágd-nemapád programokat kedvelem. Kezdőknek és profiknak egyaránt ajánlhatom, hiszen mindenki számára megfelelő nehézségi szintet választhatunk. Maga Steve Davis is azt nyilatkozta, hogy sosem gondolta volna, hogy egy számítógépes játék ennyire megközelítheti az eredeti Snooker hangulatát. Végül szeretnék köszönetet mondani René-nek, aki a rendelkezésemre bocsátotta a gépét, mivel az enyém a bekapcsolás után csak fekete képernyőt produkál (nincs benne proci és alaplap...), Gerinek, aki ketchupot adott a tegnapi melegszendvicsemhez, végül az Interplay-nek, amiért jó okot szolgáltatott arra, hogy most angolóra helyett a számtechteremben rontsam a levegőt...

Ruszi /MORTAL TEAM

Minimum hardver: 386DX, 4MB RAM, 2xCD-ROM,SB,GUS.

Kiadó: Interplay
Tesztpéldány: Mixim Kft

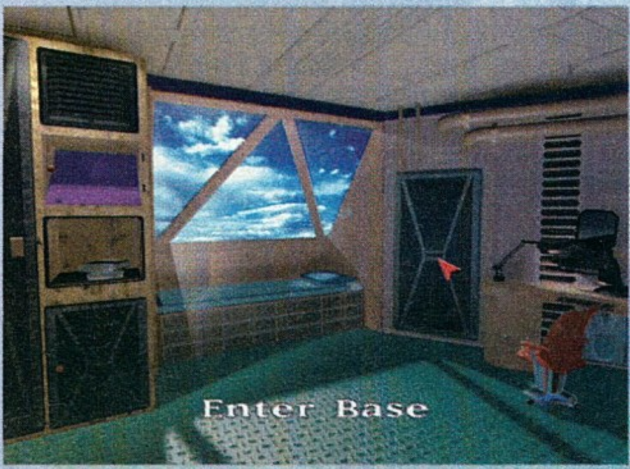
Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



TerraNova

Strike Force Centauri

Fújjj - gondoltam, mikor először egy külföldi lapban megláttam a TerraNova képeit -, megint egy DOOM klón. Egy ideig nem is törődtem vele, egyszer azonban egy szép napon a HQ-n megláttam, hogy ilyen is van, úgyhogy megragadtam, és a buszmegállóhoz cammogtam vele. Hazafelé az úton (most éppen nem jött hozzám Józsi, és egyébként is, volt nálam bérlet) kicsit gyanakodva néztem a feliratokat: System Requirements - Pentium 60 or better... piha! Otthon félénken tettem a CD-ROM-ba a CD-t, azonban egy kis játék után a rossz érzéseim elszálltak. Egyál-



Otthon, édes otthon...

talán nem volt lassú, és a DOOM majmolások között is igen kiemelkedő darab (gorilla:).

A story nem igazán csodás, de azért még elmegy: ismét a jövő. Most nem is annyira sötét, de azért itt is vannak rossz fiúk, a kalózok. Azonban a Strike Force Centauri (későbbiekben SFC) megpróbálja őket fékezni. Persze a régi, ócska cuccok helyett itt igen jó ruhába bújva kell irtania a népet... akarom mondani nem is kell mindig e brutális műveletet végezni, mivel nem csak a teljes pusztítás a főcél. Vannak "scout" féle missziók, ahol valamiféle megfigyelést kell végeznünk, de erről még később bővebben olvashatsz. A játékban Nikola apó-t alakítjuk, mivel valamiféle csekély storyja is van a játéknak, azonban gondolom a készítők sem gondolták, hogy egy hasonló stílusú játékot ilyen könnyen, egy viszonylag ócska háttértörténettel fel lehet dobni.

A játék grafikája a Terminal Velocity-t idézi, de kicsivel jobb (például: esőben is vannak küldetések, szintúgy éjszaka, hóban, sárban, stb.). Hardver igényeit tekintve ne higgyünk a dobozon feltüntetetteknek, elmegy még egy mezei DX4-100-on is. Hangkártyákból az ismertebbeket támogatja. Zenéje sem valami egetverő, de nem is olyan rossz: közepes. A játék csomagolása nagyszerű, mint minden Virgin játéké (egyébként észrevettétek, hogy a Virgin egyre inkább a piff-puff-bimm-bumm stílusú játékokat adja ki... Zone Riders, most ez a TerraNova, és semmi nagy dobás!).

Miután megcsodáltuk az intro-t, nyugodtan el is kezdhetjük a játékot. Minden egyes küldetés előtt két helyre mehetünk: a hálószobába és a nagy hallba. A kuckóban mindenfélét művelhetünk: a polc felső részére kattintva elmenthetjük az állást, vagy betölthetjük, míg alsóbb részeire klikkelve megtekinthetjük kitüntetéseinket. **(Te csak a sárga félcéduládat...-Uboyka)** A számítógépen megint rengeteg "haszontalan" dolgot csinálhatunk: e-mail-einket olvashatjuk, az SFC adatai közt turkálhatunk, vagy akár a legújabb híreket is megismerhetjük. A hallban nem sok mindent csinálhatunk, csupán megtekinthetjük, hogy ki mennyi ellenfelet ölt már meg, illetve elkezdhetjük a missziót.

Ilyenkor először megkapjuk a küldetésünk lényegét (mit kell csinálni, hogyan, hol, mivel, stb.), ami több fajta lehet:

1./ Egyszerű bim-bumm, öljük meg az összes kalózt (a későbbiekben igen ritka az ilyen, ha azonban mégis ilyet kapunk, akkor se örüljünk, mivel akkor már "néhány" ellenfélre is számíthatunk).

2./ Ez valamiféle felderítő "scout" mission, s ennek az a lényeg, hogy egy kalóz települést bemérjünk, megtaláljunk, esetleg felderítsük.

3./ Védjünk meg egy bizonyos járművet vagy személyt a kalózoktól.

4./ Valamilyen ellenséges rakományt anélkül kell megszerezni, hogy az megsérülne (ez talán a legnehezebb mission fajta). Ezek után kiválaszthatjuk fegyvereinket, ruhánkat (itt én a scout ruhát ajánlom mindenkinek, ami annyival tud kevesebb, hogy egy kézben csak egy fegyver fér el.. általában két darab elég is), a társunkról infokat kaphatunk, és neki is kiválaszthatjuk a szerkóját. Igen, segítőtárs. A legtöbb küldetésben (kivétel: a 2. fajtát) egy vagy több segítőtársunk van, akik irányítására később még kitérek.

A kezdet mindig nehéz -



tartja a közmondás. Itt most ez nem igazán helytálló: egyszerűen kiugrunk a repülőből és földet érve rögtön kezdhetjük a küldetést. Az első néhány missionban csak a különleges ruha irányítását tanuljuk. Mivel a kezdő játékosoknak és az angolul nem igazán tudóknak ez gondot jelenthet, talán érdemes az utasításokat leírnom: a nyilakkal lehet mozogni, "v", "r" - le-, felnézés, space bar - ugrás (az energiánkat veszi le), "+", "-" - közelítés, távolodás (a ruhától függően lehet ez jobb illetve kevésbé jó), "g" - teljes képernyő (ilyenkor a TAB-bal lehet bekapcsolni az alsó menüket).

Apropó, alsó menük. Középen mindig a térkép található, amit kedvünk szerint nagyíthatunk, kicsinyíthetünk (itt a térkép alatt lehet bekapcsolni a 360 fokos módot, s ekkor az alsó menük helyén idillikus tájkép jelenik meg, amin a mögöttünk történteket láthatjuk).

Jobb szélen megnézhetjük az infokat a ruhánkról (károk, maradék energia, stb.), fegyvert választhatunk (itt megjegyzem: eljutottam egy jó darabig, mégis azt vettem észre, hogy igen "szegényes" a fegyverarzenál...), elengedhetjük a drone-t (ez egy felderítő gömböcske, amit aktiválva a távoli és veszélyes helyeket is könnyen felfedezhetjük, három darabot kapunk minden küldetésben) vagy valamelyik A.S.F.-et aktiválhatjuk. Ez utóbbi amolyan "tápszer", ami a küldetéseinkben igen nagy hasznunkra lehet (ugrás megnövelő, energiafeltöltés-gyorsító, stb.).

Bal oldalt pedig a csapattársainkról kérhetünk infokat, azaz parancsot adhatunk nekik. Ezek igen egyértelműek (Follow me - kövess, Move here - menj ide és ide, Agressive mode - hmm.. a mai napig nem sikerült rájönnöm, hogy ez mit takarhat:), és még a manualban is benne vannak.

Meg kell említeni az "OPTIONS"-t, ahol a kép és a shade finomságát, illetve a kép felbontását állíthatjuk be (320*200 vagy 320*400.. az már nem is olyan csúnya!!).

Hogy milyen is a játék? Háááát, olyan mint mostanában mindegyik: egyhangú. Nem ismerem az okát, de az utóbbi időben - egy-két gyöngyszemet leszámítva (Kingdom 'O Magic, Duke Nukem 3D) - igen rossz a dinnye, pontosabban a játéktermés. Nem értem, hogyan és miért nem szorul egy kis fantázia a játékírókba! Alkothatnának már valami merőben újat, s akkor ők is és mi is jól járnánk.

Mindezek ellenére azért, ha van rá módod, egyszer azért legalább nézd meg ezt a játékot is, mivel nem is annyira rossz DOOM "klónnak".



Hacker / ORION DESIGN

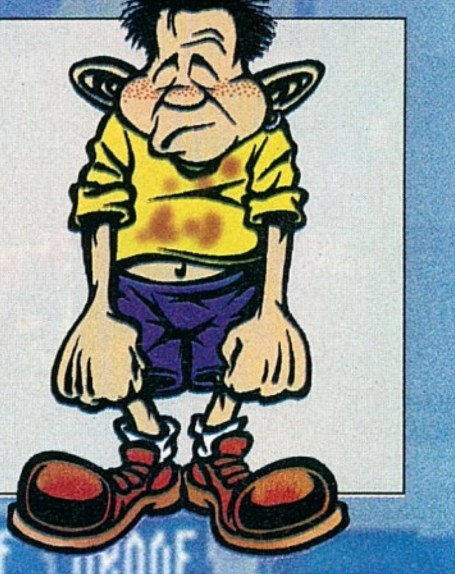


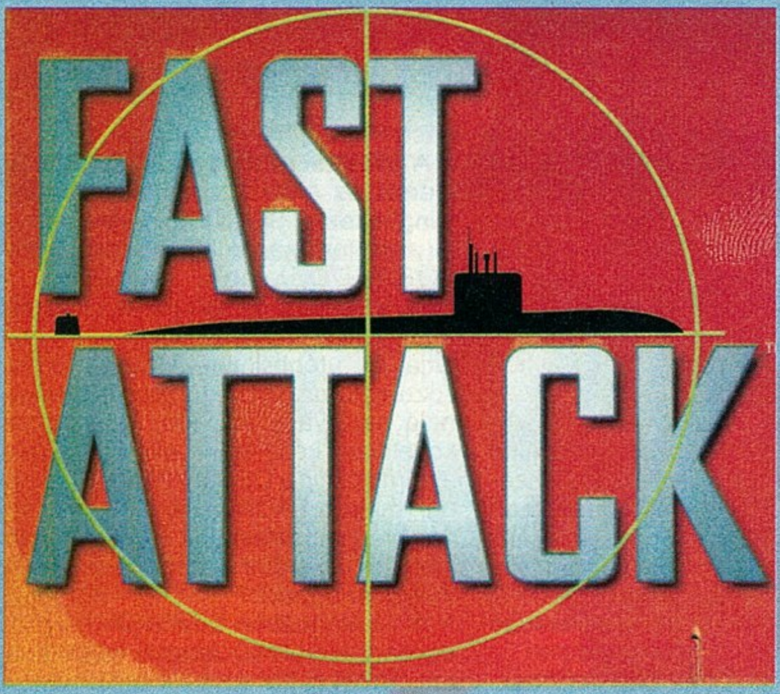
Gyünnek a nyüvek...

Minimum hardver: 486DX4-100, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB, GUS.

Kiadó: Virgin
Tesztpéldány: Mixim Kft

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:





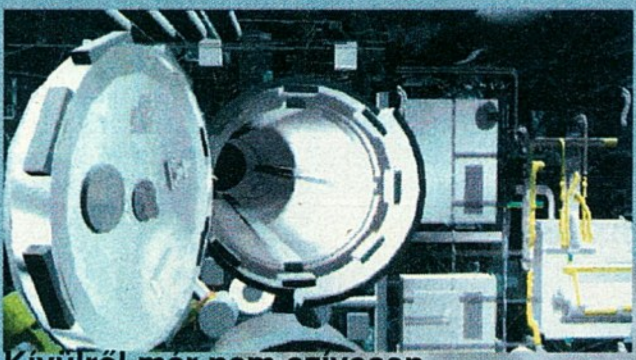
"- Kapitány úr! A hangradar jelzi, hogy egy lökhajtásos vadászgép repül el fölöttünk... apró tárgyakat szór le.
- Radarbóják!
- Riadókészültség. Radalelhárító, felkészülni a kilövésre!
- Figyelem, torpedó a vízben! ...A torpedó aktiválva... ...követi a célt!
- Radarelhárítót kilőni!"
(Vadászat a Vörös Októberre)

Egészen pofás kis tengeralattjáró-szimulátort hoztak ki a fiúk ott a Sierranál. Szívem szerint most egy jó hosszúúúú leírás következne, de sajnos be vagyok szorítva kb. 14000 karakterre. Rövid leszek... :)

Kerettörténet:
Hát az most nincsen. Annyi az egész, hogy ki vagyunk nevezve az USA egyik Los Angeles osztályú tengeralattjárójának parancsnoki posztjára.

A játék:
A lényeg! Kezdés után sokáig szöszmötöl a CD-vel, betölt 1-2 logot, lejátssza a bevezető animációt, majd nagy nehezen kirakja a főmenüt is. Apropó, animáció. Szóval a bevezető animáció 320x200-as, 256 színű, viszont a játékban a többi helyen már klassz 640x480-as felbontás 256 színnel használatos. Meglepő módon ez érvényes a többi animációra is, azaz SVGA felbontásban szemlélhetjük rakétáink becsapódását, ill. tengeralattjárónk elsülyedését. Egyszóval cool.

Tehát ott tartottunk, hogy főmenü. Választhatunk gyakorló küldetés (TRAINING MISSION), csaták (BEGIN A BATTLE SET), és új karrier



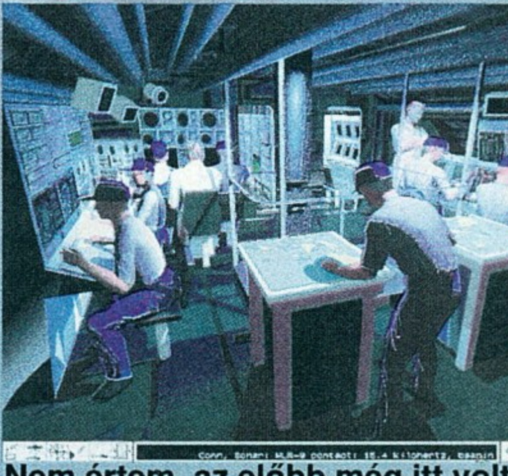
Kívülről már nem szívesen néznék bele...

(BEGIN A CARRIER) -a szokásos plecsnigyűjtögetés- között. Azon kívül itt lehet beállítani egy csomó dolgot a PREFERENCES menüben (ez a fast.ini file-t módosítja, ha valami nem stimmel, akkor ezt kézzel is megtehetjük), játékállást is tölthetünk NAVAJONHOL, és akár ki is léphetünk a programból. Ja, itt lehet még beállítani a nehézségi szintet is. Gyík (EASY) szinten a hangradar (áhh, legyen inkább szonár :)) pillanatok alatt beazonosítja az adott jelet, a tűzvezetésnél (FIRE CONTROL) sem kell szórakoznunk a helyes megoldás (SOLUTION) kidolgozásán, mert az adatok már készen várnak minket (persze a torpedó & co. azért ettől függetlenül célt téveszthet). STANDARD szinten közelítő megoldást kapunk a célpontokra, de ezt még kézzel finomítanunk kell. REALISTIC szinten meg ugyebár mindenért meg kell szenvednünk... Szóval miután mident beállítottunk, elkezdhetnénk végre játszani is. Megkapjuk az adott küldetés vázlatos leírását. Ha elfogadjuk, akkor válasszuk az ACCEPT gombot, ha nem, akkor a másikat (CANCEL). Gyakorló küldetés esetén még van 2 plusz gomb, amelyekkel az egyre bonyolultabb feladatok között válogathatunk. Érdemes szép sorban végigcsinálni az összeset, mert szinte mindegyikben új dolgokat tanulunk, és elsajátíthatjuk a különféle kütyük kezelését.

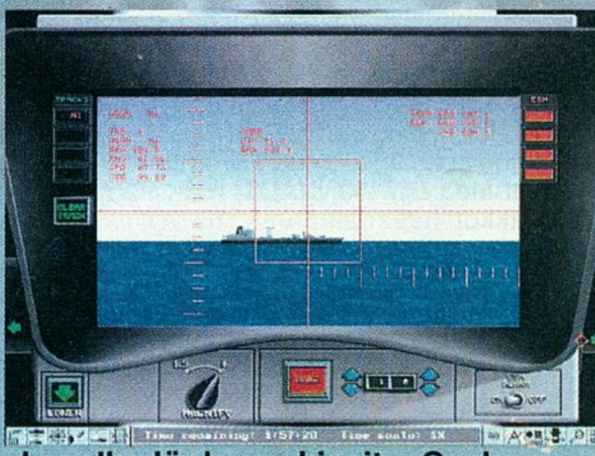
Miután nagy nehezen sikerült elindítanunk a játékot, elénk tárul a parancsnoki torony képe. Lehet nagyokat rally-zni az egérrel, és ha az F2-t megpöccintjük, akkor látjuk is, hogy éppen milyen menübe juthatunk, ha az adott helyen kattintunk egyet. Ha minden igaz, akkor itt figyel valahol egy kép, amin minden jól látszik. Alul található egy ikonsor, ami az egyszeri matróz életét hivatott megkönnyíteni. Az ikonok balról jobbra a következők: rádió, hangradar (SONAR), kormány (HELM), kilövőállás (LAUNCH CONSOLE), vertikális indító rendszer (VERTICAL LAUNCH), tűzvezetés (FIRE CONTROL). Itt jön az üzenetsor, ahol a küldetésből hátralévő idő, és az időgyorsítási faktor (ez lehet 1/10 is, ami ugyebár lassítást jelent, erre sok esetben szükségünk is lesz) látható ha éppen nincsen semmi érdekes dolog, vagy pedig itt scrollozódik egy üzenet (vagy akár kettő is), amit hallhatunk is feltéve ha van hangkártyánk. Továbbmenve újabb ikonok következnek: hadműveleti térkép (AREA OF OPERATIONS MAP), nyomvonal tábla (PLOT TABLE), WLR-9, torony (CONTROL), katalógus (WARBOOK), es végül az opciók menü. A képernyő közepén ott áll a periszkóp, egyszerűen nem lehet eltéveszteni. Meg van egy pici kis ablak jobb oldalt alul, amiben az időgyorsítási faktor látható, ill. állítható is a nyilak segítségével.

Mielőtt rátérnénk a műszerek ismertetésére, még elárulok néhány billentyűzetről (is) elérhető funkciót. Az első kapásból az F1-re előbújó help, F2-vel ugyebár a gombnevek kiírását kapcsolgathatjuk, P bötü pause, T idő lassítás, Shift-T idő gyorsítás, Esc kilépés. Irányváltoztatás a jobb és bal, mélység a föl és a le nyilakkal, sebesség a + és - gombokkal.

Kezdjük talán a rádióval. Ide érdemes minden küldetés elején beugrani, hogy megnézzük a parancsainkat. A bal fölső sarokban látható az aktuális idő, baloldalt alul az időpontok amikor a műholdas felderítés adatait nyomják (SATELLITE RECON PERIOD). Jobb oldalt fönt van, hogy mennyi idő van még a következő rádióadásig (BROADCAST WIN / TIME TO NEXT). Ez azért fontos, mert lemerülve nem igazán lehet rádiózni. Persze van egy VLF antennánk is, ami egy jó hosszú (200 láb) kábelen lóg, és ki lehet engedni a felszínre. Ezt jobboldalt alul tehetjük meg. Ha a STOWED lámpa ég, akkor be van húzva, ha az OUT akkor ugyebár kint van. Az alattuk levő VLF ANTENNA gombbal lehet ki-be ráncigálni a cuccot. Amikor kint van az antenna, akkor viszont nagyon kell ügyelnünk a sebességre (SPD), és a mélységre (DEP) is, mert könnyen elszakadhat a kábel, és akkor aztán szabhatjuk. Amúgy 8 csomónál a maximális mélység 120 láb, 4 csomónál 160, álló helyzetben 200 láb. A hajó adatai, mármint sebesség, mélység, és irány (CSE) szinte minden képernyőn szerepelnek valahol. Itt éppen baloldalt felülre kerültek.



Nem értem, az előbb még itt volt a szendvicsem...



Leselkedünk egy kicsit... Csak rajta ne kapjanak...

Hangradar. Baloldalt látható egy három részre osztott display, amin a passzív szonár mutatja, hogy melyik irányból milyen hangokat érzékel. Az alsó rész az alacsony frekvenciás tartomány, itt a hajócsavar zaja hallható. A középső tartományban a motorzaj van, míg fölül a torpedók magasfrekvenciájú hangja jelenik meg. A hangok vízeséshez hasonló függőleges csíkokként jelennek meg. Minél erősebb a jel (azaz közel van) annál vastagabb a 'vízesés'. Annyi a dolgunk, hogy az adott jelre húzzuk az egérrel a keretet, aztán jobboldalt hozzárendeljük a 4 track valamelyikéhez az ATF TRK gombbal. A fönti táblázatban ekkor megjelennek az adott track oszlopában a célpont adatai. A feltételezett távolsága (RNG), sebessége (SPD), iránya (CSE), az észlelés iránya (BRG), és a hozzá rendelt azonosító, pl. S001. Ha mondjuk a periszkópon beazonosítjuk a célpontot, akkor az azonosító átvált pl. M001-re. Ha normálisan akarjuk használni a szonárt, akkor nem árt, ha lassan megyünk. Olyan 4 csomó éppen megfelelő. Amúgy van ám a hajón 2 tipusú vontatott hangradar is, ezeket a DEPLOY TB-16 ill. TB-23 gombokkal eraszthetjük ki. Az utóbbi a profibb. Ennek az az értelme, hogy így megnő a szonár érzékenysége, és a sodoráramban idáig láthatatlanul maradt jeleket is felfogja. Itt van még az aktív szonár is, amit az ACT gombbal kapcsolhatunk be. Itt be kell állítani a track-et, az érzékelési tartományt: széles (WIDE), vagy szűk (NARROW); és a távolságot ameddig mérjen (RANGE). Aztán már csak annyi a dolgunk, hogy alul a PING gomra kattintunk. A visszaverődést egy világos pamacs jelzi. Ekkor már csak rá kell húznunk a vonalat, és oldalt leolvashatjuk a távolságát, amit a MARK RANGE gombbal át is adhatunk a tűzvezetésnek. Bánjunk csínján az aktív szonárral, mert a környéken levő minden passzív szonárral rendelkező hajó tudni fogja a helyzetünket. Megjegyzés: teherhajókon nem szokott passzív szonár lenni... :> Van még itt egy MINE feliratú gomb is, ami az aknakereső szonárra kapcsol, amit aztán a SCAN ill. AUTO SCAN gombokkal használhatunk. Ha aknát találunk, akkor nyomjunk rá egyet az egérrel, majd kattintsunk a MARK gombra. Van még itt egy SVP gomb is. Hogy mire jó ez? A víz hőmérséklete általában a mélységgel arányosan csökken. Viszont előfordulhatnak olyan vízrétegek, ahol a hőmérséklet drasztikusan változik. Ezek a rétegek részlegesen csökkenthetik és szétszórhatják a hangokat. Ez egyrészt jó nekünk, mert így a felszínen tartózkodó hajók nehezebben vesznek észre, ha van egy ilyen réteg fölöttünk, viszont mi is nehezebben észleljük őket, és a torpedóink is negezebben találják meg a célpontot. A baloldali képernyőn pöttyözött vonallal jelölve láthatóak ezek a rétegek, és a tengeralattjárónk helyzete. Ha nem, vagy csak nagyon gyengén észleljük az ellenséges hajók jeleit, akkor meg lehet próbálkozni egy ilyen réteg fölé kerülni. De legyünk óvatosak!

Kormány. A függőleges nyilakkal a mélységet, a vízszintes nyilakkal az irányt tudjuk változtatni, bal clickel egy egységgel, jobb clickel 10 egy-

séggel. A sebességet a tárcsára kattintással szabhatjuk meg. Vigyázzunk, mert ha túl gyorsan megyünk, akkor un. kavitáció léphet fel. Ez annyit tesz, hogy a vízben a nagy nyomáskülönbség hatására gőzbuborékok keletkeznek, és pukkannak szét. Ugye mondanom sem kell, hogy ezt _nagyon_ könnyű meghallani... Kavitáció alacsonyabb sebességen



Popeye bácsi hajócskája...

is felléphet, ha pl. mélységet vagy irányt változtatunk. A szonár egy "We are cavitating!" üzenettel figyelmeztet erre, és hallani is a motorhang mellett a jellegzetes bugyborékolást. A "We are no longer cavitating." pedig a kavitáció megszűnését jelzi. Persze az ellenséges tengeralattjárókkal is előfordulhat ez a jelenség, amire a szonár fel is hívja a figyelmünket, valahogy így: "S001 is cavitating!"

Kilövőállás. 4 vetőcső van, amikbe vagy torpedókat (Mark 48), vagy Harpoon (UGM-84) rakétákat tölthetünk a megfelelő kockába kattintással. A betöltés végeztével (folyamatosan világít a lámpa) az adott csövet hozzárendelhetjük a 4 track valamelyikéhez, majd READY-vel beizzíthatjuk. Persze nem árt elárasztani (FLOOD) a vetőcsöveket, majd kinyitni (OPEN) az ajtókat. Egy oldalon egyszerre csak egy ajtó lehet nyitva! Ezek után már csak egy ARM és egy FIRE kell, és máris útjára bocsátottuk a szeretetcsomagot. Persze előtte nem árt kidolgozni a célpont adatait, amit a tűzvezetésnél tehetünk meg. Ja, ha torpedót lövünk ki addig ne csukjuk be a vetőcsöve ajtaját, amíg célt nem ér, különben elszakad az összekötő 15 mérföld hosszú drót, és így elveszítjük fölötte az irányítást. Ettől függetlenül azért még eltalálhatja a célt. A drót akkor is elszakadhat, ha több mint 2,5 mérföldre távolodunk el a kilövés helyéről. Ezt egy "Wire break: port/starboard side" üzenet jelzi. Megjegyzés: Harpoon rakétákat 200 lábnál mélyebbről nem lehet indítani.

Vertikális Indító Rendszer. Tengeralattjárónk fel van pakolva egy csomó pusztító fegyverrel, többek között Tomahawk rakétákkal is. A TASM tipusú rakéta hajók ellen használható, a TLAM-C, és a TLAM-D pedig szárazföldi célpontok ellen hatásos. Érdekes módon pl. az olajfúrótornyok is szárazföldi célpontnak számítanak. :) Hatótávolságuk 250 (TASM), ill. 750 (TLAM) tengeri mérföld. Rakétát indítani csak 5 csomónál kisebb sebességnél, és 150 lábnál kisebb mélységből lehet. De indítás előtt van még 1-2 elintézendő dolgunk. Többek között be kell kapcsolni a konzolt a bal oldalon lévő kulcslyukra kattintással. Aztán a kiválasztott cső fölötti ENTER TRACK LAUNCH # gombbal az adott rakétához hozzá kell rendelni egy célpontot, amit előzőleg a Hadműveleti Térképen kijelöltünk. Itt a program egy kicsit bugos, legalábbis nálam fél percig kellett kattintgatni mire hajlandó volt kijelölni a célpontot. Ezután a jobb alsó sarokban található tárcsa birizgálásával ki kell jelölnünk az indítási sorrendet. Először is a cső számára kattintunk, majd az ENTER gombra. Ekkor a szám megjelenik a VLS LAUNCH ORDER dobozban. Ha elszúrtuk a CLEAR gombbal lehet törölni. _llítsuk be a kilövési módot a bal alsó sarokban található kapcsolóval. SINGLE módban egy rakétát indítunk, míg RIPPLE módban 30 másodpercenként indít egyet a gép. Ha nem követtünk el hibát, akkor kigyullad a SYSTEM ARM lámpa, és a LAUNCH gombbal máris elkezdhetjük a kilövést.

Tűzvezetés. Ez itt a hajó egyik legfontosabb része, ugyanis itt kell kidolgozni a tüzelési megoldást a célpontokra. Először is kapcsoljunk a célpont track-jére, majd állítsuk passzív (PASS) módba a rendszert. A képernyőn ekkor megjelenik egy csomó pötty. Ezek a passzív szonár által érzékelt pozíciók. Annyi a dolgunk, hogy az alul található nyilakkal beállítjuk a távolságot (RANGE), haladási irányt (COURSE), és sebességet (SPEED) úgy, hogy a pöttyök a képernyőn függőleges vonalat alkossanak. Érdemes először a COURSE-ot birizgálni, majd a RANGE-el finomítani. Miután megvan a függőleges vonal, leellenőrizhetjük a megoldásunkat úgy, hogy kb. 60 foknyi irányváltoztatást hajtunk végre a hajóval. Ha a vonal továbbra is egyenes marad, akkor jó volt a megoldás. Ha nem, akkor valószínüleg a COURSE és a SPEED gombokkal kell még kavarnunk. Van itt még egy aktív (ACT) mód is, amit akkor használhatunk, ha az aktív



Úgy tűnik, kevés volt a spenót...

szonár működik. Ebben a módban megtudhatjuk a pontos távolságot, és így már gyerekjáték az egész. Ha megvan a jó megoldás, akkor kattintsunk az ENTER gombra, hogy elküldjük a szükséges adatokat a torpedóknak. Ha már túl sok a pötty, vagy a célpont irányt változtatott, akkor töröljük le a felesleges adatokat a CLR gombbal. Miután kilőttük a torpedót, automatikusan torpedó (TORP) módba kapcsoll a gép. A STBD és PORT gombokkal válogathatunk a torpedók között, a WPN CSE gombbal pedig a torpedó irányát szabhatjuk meg. Az új irányt a SEND gombbal küldhetjük el a torpedónak. Ha a fegyver már befogta a célt, akkor először az ACQUIRE INHIBIT OVERRIDE kapcsolóval törölni kell a célt, majd utána változtathatjuk meg a pályáját. Ha Harpoon rakétával akarunk tüzelni, akkor kapcsoljunk UGM-84 módba. A RANGE gombbal állítsuk be azt a távolságot ahonnan a rakéta aktívan keresni kezdje a célpontot. Az F-COURSE az inaktív szakasz irányát, míg az S-COURSE az aktív, keresési szakasz irányát változtatja meg. Ezúton megtehetjük azt is, hogy úgy programozzuk a rakétát, hogy átrepüljön egy csoport hajó felett, majd visszafordulva kezdje el keresni a célt. Ez akkor hasznos, ha mondjuk köztünk és az ellenség között van egy tucat semleges hajó. A WIDE és NAR gombokkal a keresési terület (háromszög) szélességét állíthatjuk be. Ha készen vagyunk, akkor küldjük el a SEND gombbal a pályaelemek adatait. Ha valamit elszúrtunk, akkor az UPD gombbal még előhívhatjuk az eredeti adatokat.

A periszkópot 60 lábig lehet használni. Miután kitoltuk, baloldalt válogathatunk a 4 track között, a periszkóp a kiválasztott track irányába fog fordulni. Talán be kéne kapcsolni a nagyítást, hogy lássunk is valamit. Ezt alul a MAGNIFY gombbal tehetjük meg. A periszkóp segítségével meg lehet állapítani a cél távolságát. Annyi a dolgunk, hogy az alul található kis ablakban beállítjuk a nyilak segítségével a hajó magasságát (pl. 1,2 vonás). Vegyük figyelembe a hajó víz alatt levő részét is! Miután ezzel végeztünk, kattintsunk a MARK gombbra. A periszkópot a bal alsó sarokban levő LOWER gombbra kétszer kattintva húzhatjuk be.

A hadműveleti térképen lehet bejelölni a célpontokat a vertikális indító rendszer számára. A térképet műholdas adatok alapján frissítik, szóval ez nem igazán alkalmas mozgó célpontok kijelölésére, hiszen az adatok akár negyedórásak is lehetnek. A térképet kinagyíthatjuk az AREA SEL gombbal, míg a RESET SCR-rel visszatérhetünk az eredeti képhez. A semleges objektumokat négyszög, az ellenségeseket csúcsára állított négyszög, a barátságosokat pedig kör jelzi. Válasszuk ki a célpontot, majd a TGT VLS gombbal küldjük el a vertikális indító rendszernek az adatait.

A nyomvonal tábla sokban hasonlít a tűzvezetés képernyőjéhez. Itt addig kell állítgatni a célpont adatait, míg az észlelést jelző pöttyök fedésbe kerülnek az észlelés irányát jelző vonalakkal. A kész megoldásunkat lementhetjük a SAVE gombbal, és el is küldhetjük a fegyvereknek a SEND gombbal. Azért írok erről ilyen keveset, mert szerintem fölösleges a használata, a tűzvezetésnél sokkal könnyebben kidolgozhatjuk a megoldást.

A WLR-9 rendszer detektálja és elemzi az aktív szonár által leadott 'ping'-eket. A SOURCE mellett látható a jel forrásának típusa, ami lehet TORPEDO vagy SONAR. A BEARING az érzékelt jel irányát, míg az INTERVAL a jelek közötti időt mutatja. Ez utóbbi minél kissebb, annál közelebb van az aktív szonárt használó hajó vagy torpedó. Ha torpedó közeledik, készítsünk elő egy radarelhárító csalit a DECOY READY gombbal, majd a LAUNCH-al lőjük ki. Kilövés után változtassunk irányt, és igyekezzünk kikerülni a torpedó észlelési 'háromszögéből'.

A katalógusban nézhetjük meg az egyes track-ekhez tartozó hajók adatait, feltéve ha az azonosításuk sikerrel járt. Válasszuk ki a 4 track valamelyikét a T1-T4 gombokkal, és máris megtudhatjuk a hajó nevét (baloldalt alul), és minden fontosabb jellemzőjét. Többek között azt is, hogy milyen rakétákkal, radarral stb. van



Békés pillanatkép

felszerelve. Ha a hajó neve vörössel van írva, akkor ellenséges, ha kékkel, akkor barátságos, ha sárgával, akkor semleges, vagy ismeretlen. Ugye mondanom sem kell, hogy a parancsnokságon nem nézik jó szemmel, ha szövetséges hajókat sülyesztünk el...

A küldetés végeztével ugorjunk be az opciók menübe, ahol az END MISSION gombot választva tengeralattjárónk visszatér a támaszpontra, mi pedig megkapjuk az értékelést.

Tömören ennyit lehet elmondani erről a klassz játékról. Nekem személy szerint nagyon tetszett, mert nem az a tipikus célpontotkijelölömlövökmeghalt játék, hanem szükség van némi intelligenciára és taktikára is. Eredetileg most egy tipphalmaz következne, de sajnos már így is átléptem a cikk számára engedélyezett méretet... mindegy, a kézikönyvben találtok 1-2 egész jó tippet. Merüléééééééééééééés... :)

TARBY

Minimum hardver: 486DX33, 8MB RAM,2xCD-ROM,SB

Kiadó: SIERRA
Tesztpéldány: Mixim Kft

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



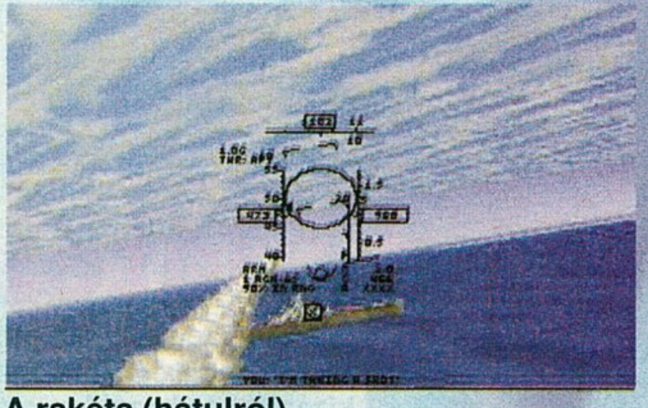


Egy átlagos tavaszi napon kaptuk a riasztást. A támaszpontunk felé közeledik egy C-17A szállítógép, három vadászgép kíséretében. A gép valószínűleg desszant katonákat szállít. A kísérő vadászokat nem sikerült azonosítani. A kockázatot, hogy a katonák földet érjenek, nem engedhettük meg magunknak. Az eligazítás alatt már készenlétbe helyeztek két MIG-29 -es vadászgépet. Felszálltunk. Valahogy biztonságérzettel töltöttek el a szárny felfüggesztőpontjaira simuló levegő-levegő rakéták. Teljes rádiócsendben közelítettük meg a társammal a célgépeket. Valami megváltozott a másik térfélen. Kezem izzadni kezdett a kesztyűben,



A kiszolgálószemélyzet

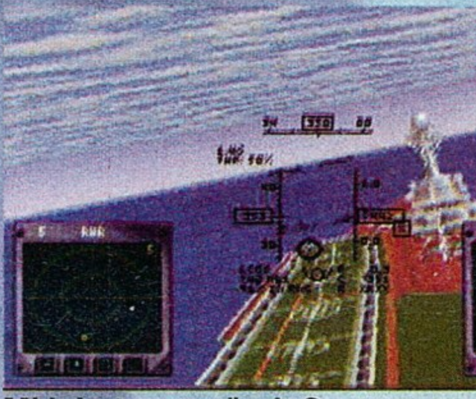
és éreztem, amint egy izzadságcsepp próbál a sisak rostja alatt szétterülni. A szállítógép és a vadászok kitérő manőverbe kezdtek, nem támadtak. Mikor már a tüzeléshez készültünk, az egyik vadász kivált a csapatból, és egy hirtelen hurokkal mögénk került. A manőver szinte követhetetlenül gyors volt. Túl gyors egy átlagos géphez képest. Mire észbe kaptunk, két rakétát is indított. A társamnak arra sem volt ideje, hogy megpróbáljon kitérni a rakéta elől. A MIG pillanatok alatt darabokra robbant a rakéta becsapódásának erejétől. Az első rám irányított rakétát még ki tudtam cselezni, bár nem sokkal húzott el a gépem hasa alatt. A testemben szétáramlott adrenalin szinte lelassította az időt. Kínos lassúsággal másztak a másodpercek. A lélegzetvételnyi szünetet megpróbáltam felhasználni arra, hogy megkeressem a támadóm gépét. Nem kellett sokat keresnem. Amikor megláttam a gépet, elállt a lélegzetem. A pillanat törtrésze alatt átfutott a tekintetem a célgép törzsén. A szokatlanul elöl elhelyezkedő kis kacsaszárnyak, és a tolósugár mögötti terelőlapok eszembe juttattak valamit. Egy prototípus képét, amit az egyik hírszerzőnk küldött. Bár a képen homályosan, elmosódva voltak láthatóak, most mégis teljes bizonyossággal ismertem fel őket. Három X-31A. A belémhasító félelem még több adrenalint pumpált ereimbe. Hirtelen valami éles hang újra elkezdett sípolni a sisakomban. Még volt egy villanásnyi időm, hogy felfogjam: újabb rakéta közeledik. kezem reflexből a katapult felé siklott, de a kabintető lerobbanását túlzottan nagynak véltem. Azután csend lett. Már nem éreztem semmit. A kötelékből leszakadt vadászgép nyugodtan, szinte komótosan állt vissza a helyére. Nem látott ejtőernyőt. Tiszta munkát végzett. Immár ellenállás nélkül suhantak céljuk felé.



A rakéta (hátulról)...

Körülbelül ennyit lehetne írni bevezetőként, a demót felhasználva. Bár a demó képi minősége hagy maga után némi kívánnivalót, ez betudható annak, hogy dupla sebességű CD-n még akadozás nélkül elfutkos. Hozzá kell tennem, hogy szimplán már nem. Mármint a demó. A gém megy, bár néha kissé sokat tölt. De kezdjük az elején. A game dokumentációja rendkívül kultúrált, nagyon jól meg van szerkesztve. Minden infó benne van, amire a játékban belül szükségünk lehet. Külön kis füzetecskét kapunk az installáció segítéséhez és a kezelőgombok áttekintéséhez. Jó ötletnek tartom, hogy raktak a füzetbe egy teljes keyboardsablont. Repülés közben jól jöhet. Kapunk még egy jóval terjedelmesebb könyvet is. Ebből megtudhatunk mindent a játék menürendszeréről, a beállításokról, és a lehetőségeinkről. Ezenkívül betekintést nyerünk a repülés alapjaiba és a légiharc fortélyaiba is, ábrákkal dúsítva. A könyv végén kapunk egy komplett leírást a repülhető géptípusokról, azok fegyverrendszereiről, és magukról a fegyverekről is, majd egy összefoglaló táblázatot a programban előforduló összes egységről. Ez a táblázat négy oldalon keresztül folytatódik. A könyvben le van írva a játék teljes kezelése, értelmezése. Teljes leírást kapunk a gép kezelőszerveiről, visszajezőiről. Ezen felül még egy majdnem mindenre kiterjedő segítséget kapunk a könyvtől, ha véletlenül valami nem indulna.

Hát akkor bele is kezdhetnénk az installálásba. Igazán nincs nehéz dolgunk. Maga a program fut DOS és WIN95 alatt is. Windows 95 alatt nem sokat kell vergődnünk az install folyamatával, mert a CD-n ott lapul az a bizonyos Autorun nevű szerkezeti elem. Ez elvégez helyettünk mindent. Inkább maradjunk a DOS kereteiben. A változatosság kedvéért itt sem kell sokat küzdeni. Az install megkérdezi, hogy hova akarjuk telepíteni, és hogy milyen hanggal. Itt választhatunk, hogy a progi milyen módon nyekeregjen a fülünkbe: használjon MIDI-t, vagy digi zenét óhajtunk hallani. Itt többek közt a helyfoglalás is domináns. A MIDI 29Mb, a digi hang pedig 63Mb helyet zabál le a HDD-ről. Itt kell negatívumként felhoznom, hogy legnagyobb sajnálatomra nem támogatja a GUS-t. Ez elég érzékenyen érintett. Ezt leszámítva nem volt vele több probléma, a teljes SB skálát támogatja, meg



Mi lehet az a gömb ?

egy pár SB-komp. kártyát is. Ezzel kész is az install. Még be kell állítanunk a játék felbontását. Ez egy érdekes dolog. Véleményem szerint jobban jártok, ha 320x200 fölé próbáltok menni, mert jobban fogjátok látni repülés közben a terepet. Szintén kellemes meglepetés, hogy akár 320x400-as felbontásban is játszhatunk, nem kell rögtön 640x480-ba pakolni. Aki úgy érzi hogy izom gépe van, próbálkozhat akár 1024x768-al is. Sok szerencsét. Ha húzná nagyobb felbontásban, nyugodtan vegyél le a Detail szintekből, mert még így is szép lesz.

Tehát pörgessük fel a lovakat, azaz a turbinákat. Az ATF kezelőfelülete már ismerős lehet a stílus szerelmeseinek, ugyanis egy az egyben u.a. mint a Navy Fighter felülete. Hát igen. Egy jól bevállt dolgot miért dobnának el? Mindenekelőtt megemlíteném a hálózati támogatást is a játékban. Lehetőség van arra, hogy két játékos modemen vagy soros kábelen csatlakozzon, avagy több elborult ember / teszem azt max. 8 / IPX protocol segítségével készítsen pókhálót, és töltsön el egy pár órát. Vagy éjszakát. Vagy napot. Haladjunk tovább. A kézikönyvön kívül a programba is bele van rakva egy hatalmas adattár. Nos, talán itt az ideje, hogy belemásszunk a program lelkivilágába.

PLAYER AIRCRAFT INFO: A

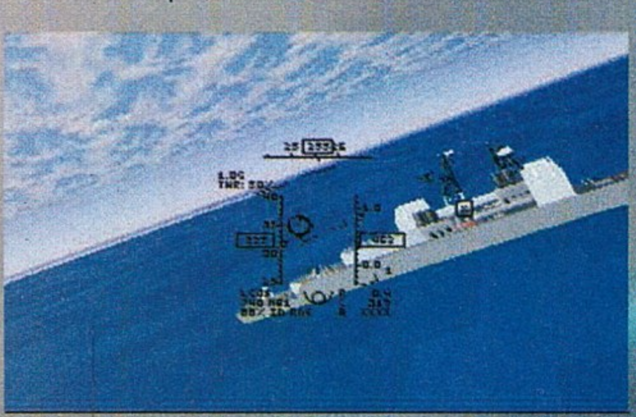


Kezdek félni...

készítők legalább megpróbálták kihasználni a CD adta lehetőségeket. A PHOTO ALBUM pontnál hat-hét szép képet nézhetünk meg kedvenc gépeinkről. Meglepően igényesen válogatták össze a fotókat. A következő menüpont a PARTS LIST. Itt egy jól megválasztott fényképen mutatják meg nekünk a paripa nagyobb részegységeit. A sort a COCKPIT folytatja, ami a meglepetés erejével a pilótafülkébe vezet minket. Innen egy hirtelen ugrással az ENGINE menü segítségével a kávédarálónk lelkében gyönyörködhetünk. Ha már így boncolgatjuk a gépet, a FUSELAGE pont betekintést enged a burkolat alá is, majd a DESCRIPTION pont némi / úgy átlag 8 oldal / szöveges leírást ad a madárkáról. Ezután nincs más dolgunk mint a PRODUCTION gomb megnyomása után végignézni azt a kis videófilmet, amit a gép üzembehelyezésekor készítettek. Következik a CONTROL SURFACE kapcsoló. A változatosság kedvéért itt is csak bámulnunk kell a gép irányítási sajátosságait bemutató filmet. De hogy meg ne ülje a gyomrunkat ez a sok videó, még végignézhetjük a SPECIAL MANEUVERS alatti pár képkockát, ahol kedvenc madárkánk némi szárnycsapkodás után megpróbálja bemutatni képességei javát. Az utolsó menüpont a gép 3D-s képét mutatja meg nekünk. Ha már teljesen belezazultunk valamelyik gépbe, nem kell sokat kattintgatni, elég csak a FREE FLIGHT feliratú gomb-

ra csapni, és máris szárnyalhatunk. A hét gép szinte teljesen elüt egymástól. A sor egy B-2A Spirit-tel kezdődik, majd folytatódik: Lockheed F-22 Rapier, Lockheed F-117 Night Hawk, Assault Rafale, Grumman X-29, Rockwell/ Dasa X-31A EFM, és végül, de nem utolsó sorban a Lockheed X-32 ASTOVL. Mindegyik gépnek van egy egyéni, csak rá jellemző tulajdonsága, ami az irányítását is teljesen megváltoztatja. Ezen ismeretek behabzsolása után mindenki eldöntheti, hogy melyik csúcsgéppel akar repkedni pályafutása alatt. Elég szép a skála.

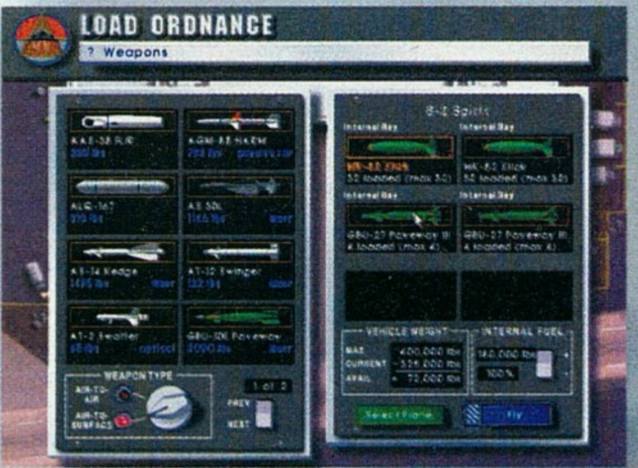
OTHER VEHICLE INFO: Nem fogjátok kitalálni. Itt az előbbi ismertetőből kimaradt összes / legalábbis azt hiszem / a játékban szereplő objektumról, járgányról kapunk egy pár oldalas / 2-8 / leírást, és általában egy szines képet. Ezen felül a könnyebb azonosítás kedvéért még a 3D-s képét is megkapjuk, amit természetesen forgathatunk, zoomolhatunk is. Ha valaki találkozna a játékban olyan szerkezettel, ami itt nincs, akkor szóljon. Inkább ne. Majd ha lesz időm, megkeresem őket. Hogy milyen csoporosításban van ez a katalógus? Hát kérem: Fighters, Bombers, Helicopters, SAMs, AAA, Tanks, Ships, Other Vehicles,



Befogtam. *(Ideje volt...-Uboyka)*

Structures, Weapons. Azt hiszem nem spóroltak a listával, és tereptárgyakkal is szépen ellátták bennünket. Ajánlom mindenkinek a figyelmébe a SAMs és a Weapons menüpontot. Elég izgalmas.

PLAY SINGLE MISSION: Rövid töprengés után rájöhetünk, hogy itt lehetőségünk van "Gyere cipó hammmmm bekaplak" stílusú küldetéseket játszani. Mondjuk nem ilyen sima a helyzet, mert első nekifutásra általában úgyis lelőnek minket. De nem baj. Bedobsz még egy huszast, és újra játszhatsz. Alapállapotban itt 30 éles küldetés van, aminek a nagyobb része Single Player, egy kisebb pedig Multiplayer módban játszódik. Az utolsó előtti / 31 / küldetés az álltalunk kreált utolsó megpóbáltatás. Végül maradt a 32.pont, ami egy gyakorló küldetés, ahol csak annyi a cél, hogy felszálljunk, érintsünk két ellenőrzési pontot, majd szálljunk le. Na most a leszállásnál lesznek gondok. Véleményem szerint iszonyatosan rövid a leszállópálya, ráadásul az elején még 3 segítségnek kitett számom-



Bombázni mentem. Süsü.

ra azonosíthatatlan bigyó is van, ami szerintem csak akadályoz. Mire az ember oda jut, hogy átrepült az előbb említett bigyók felett, és leeresztené a gépet, már bőven a pálya felénél tart. Ajánlom mindenkinek, hogy mielőtt nekiállna a küldetéseknek, gyakorolja be a leszállást. Nem nehéz, csak meg kell szokni. Egyébként ide fognak majd bekerülni a Create Pro Mission -ban készített küldetések.

CREATE QUICK MISSION: Hát igen. Itt kiélhetjük szadizmusunkat. Esetleg az ellenkezőjét. Mindenkinek van lehetősége a saját szája íze szerint küldetéseket generálni, ha nem vagy megelégedve a gyáriakkal. Maguknak a küldetéseknek a gyártása egy séma szerint történik: Elég csak a sablon szövegben a kiemelt helyekre bökdösni, így rögtön látjuk az eredményt is. A Friendly Situation alatt beállíthatjuk a kedvenc országunkat, A saját gépünket / Wing1 /. Itt 11 géptipus közül választhatunk. A Wing2 és a Wing3 a mellettünk repülő bajtársak gépét határozza meg. / csendesen megjegyzem, hogy itt már 90 féle egységből válogathatunk, ebbe benne vannak a helikopterek, szállítógépek is / Ebben a sorban lehet beállítani a résztvevők számát / 1-5 /a különböző repgépeken, és a piloták tudását / Novice - Ace /. A következő sorokban a körülmények meghatározása jön: Kezdő magasság, időjárás / Szeles, köd, éjszaka, stb /, célgépek távolsága, fegyverzet típusa, és a küzdelem stílusa. Ezekből talán a fegyverzet és a stílus igényel magyarázatot. Ha Standard Weapont állítunk be, az OK gomb megnyomása után rögtön repülünk, Custom Weapon -nál pedig be kell állítani a szállítani kívánt fegyverzetet. A küzdelem stílusa lehet csak gépfegyveres / Guns /, vagy gépfegyveres és rakétás / Guns - Missiles /. Miután a saját oldalunkat kellően feltuningoltuk, ideje az ellenfelet is beállítani. Az Enemy

Situation felirat alatti Wing1-2-3 kitöltése teljesen analóg módon zajlik a Friendly Situationban leírtakkal. Itt még lehetőségünk van az ellenséges védelem beállítására / Pl: SAMs, AAA /. Ha sikeresen túljutottunk a beállításokon, az OK gombra csapva már repülhetünk is.

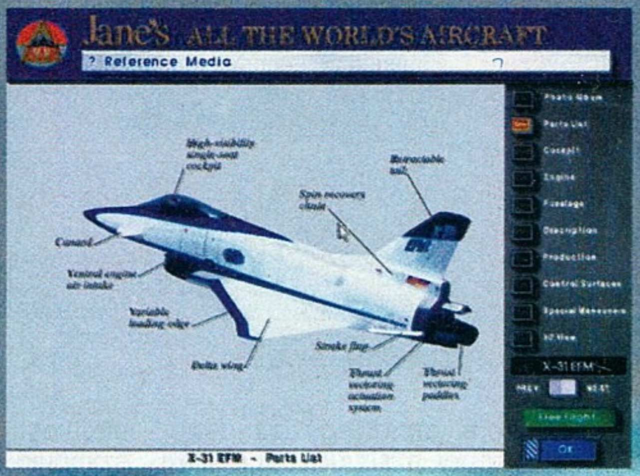
CREATE PRO MISSION: Ez itt már majdnem a mélyvíz. A FILE menü kezelését inkább nem mondom el, mert nem sikerült hosszú próbálkozás után sem használnom. VIEW: Azt hiszem adja magát, kedvünkre zoomolgathatunk, scollozhatunk. A lényegi rész ezután jön: WORLD: Set Map: kiválaszthatjuk, hogy hol játszódjon a küldetés / Egypt, France, Vladivostok /. Set Weather: furcsa módon az időjárást tudjuk befolyásolni. Set friendly & Enemy Sides: Itt lehet beállítani, hogy az adott szituációban melyik ország melyik oldalon harcol. A bekapcsolt gombok jelölik az ellenséges országokat. Set Screens: Ez egy hasznos pont. Azt kapcsolgatja, hogy amikor egy őrült pilotajelölt egész véletlenül a mi álltalunk kreált küldetést óhajtaná játszani, mennyit lásson az eligazításon: Térképet, írásos dokumentációt, repgépválasztót, vagy a fegyverzetösszeállítást.Vagy mindet. Vagy egyiket sem. Csíz. Beállíthatjuk még a saját és az ellenséges pilóták/SAM -ek tudásszintjét. OBJECT: Ebben menüben tudjuk az egységeinket kitenni az Add pont



Na mi ez ?

segítségével. Itt iszonyatosan sok cucc közül válogathatunk. Ha valami megtetszett, egy klikkel ki lehet rakni a térképre. A térképen már a bal egérgomb nyomvatartásával lehet mozgatni az egységet. Az egységre bökve az egérrel

a képernyő jobb oldalán lévő ablakban állíthatjuk a szokásos sablonra bökdösve a paramétereit, mint például: felségjel, tudásszint. Itt adhatunk meg neki külső célpontot. Például ha azt akarjuk, hogy egy szutyok ellenséges vadászgép minket támadjon. Beállíthatjuk, hogy a megadott viselkedést hány perc elteltével kezdje meg. De szép ez a mondat. Beállíthatjuk még, hogy az adott egység játszódjon-e az eligazítás térképén. A legfontosabb rész maradt utoljára, ahol be tudjuk állítani, hogy az adott egységnek a mi szempontukbül mi a szerepe: akkor teljesül a küldetés ha megsemmisül, akkor ha túléli, vagy marhára nem érdekel, mi van vele. A Duplicate pont bökdösése sikeresen megduplázza a kiválasztott egységet. A delete pont szerintem nem szorul magyarázatra. Add To Wing: Itt csapatokat csinálhatunk a



Parts List

különálló egységeinkből. Sajnos összesen csak 6 csapatot vonhatunk össze / Red, Blue, Gree, Black, White, Orange /. Remove From Wing: Az előbbi parancs fordítotja. Make Wingleader: A csapat vezetőjét jelöli ki. WAYPOINT: Az Add/ Delete kapcsolóra kattintva kirakhatunk/bevehetünk érintési pontokat. A Create/Delete Loop pontokkal kijelölhetjük a csapatok/egységek mozgását, cirkálását. SHOW: A térképen szereplő egységeket, tárgyakat tehetjük láthatóvá, vagy éppen láthatatlanná. Bonyolult küldetéseknél nagyon előnyös. Különösen precíz embereknek ajánlom a SAM Threat Ranges pontot. rendkívül szépen össze lehet hangolni a védelmet.

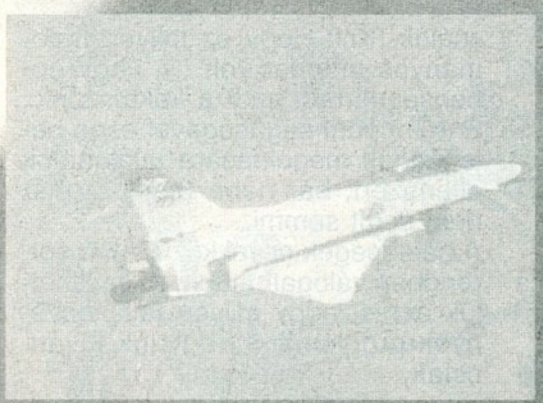
START NEW CAMPAIGN: Ez a mélyvíz. Itt már nem úgy megy a gém, hogy lezuhanok, aztán felszállok újra. Miután kiválasztottuk, hogy melyik campaign -t szeretnénk végigjátszani / Egypt 1998; Russia



Játék 3

Melyik hazai cég a Duke Nukem 3D c. játék kizárólagos hazai forgalmazója?

A helyes megfejtések beküldői között 3 db. ECOBIT klubkártyát sorsolunk ki.



X-31 élőben

2002 /, be kell nevezni a versenyre. Ha ez kész, rögtön bedobnak minket az eligazításra: Itt megkapjuk a célpont leírását, a feladatot, majd átdobnak minket a térképszobába. Lehetőségünk van arra, hogy megváltoztassuk a waypoint-okat, vagy újakat tegyünk ki. A jobb oldalt megadott paramétereket is átállíthatjuk ha úri kedvünk úgy diktálja. Ha kész, már megyünk is a bevetésre legalkalmasabb repülőgépet kiválasztani, és felfegyverezni. Innentől már csak a szerencsénkben és a tudásunkban bízhatunk. Lehet felszállni.



Ide mégse szállok le...

Repülés közben: Ha az ESC-re tenyerelünk, egy menüt kapunk a képernyő tetejére. A Control menüpontban a keyboard, ill. a joy irányítása között válthatunk. A Pref pont a repkedés grafikájáért és hangjáért felelős. A View pontban a különböző nézetek között válthatunk. A Window opció segít nekünk kirakosgatni a status ablakokat, és a radart. A Cheat remélhetőleg nem szorul magyarázatra. A Multi opció a hálózati játékban él, a fegyverek hatását lehet vele állítani.

Röviden ennyi lett volna az ATF leírása. Itt az ideje, hogy néhány negatívumot is felhozzak. Először is a hang. Eleve nem támogat GUS -t. Egy mai programnak azért már illik megszólalni GUS -on. De! Sound Blasteren megy. Igen ám, de egy picit idegesítő, hogy az ember küldetéseket gyárt, vagy éppen az adatállományokban turkál, és 2-3 másodpercekre lemerevedik a gép, miközben az új zenét beindítja. Ezt úgy 4 percenként játsza el. A texturák. Maxi Detail Level -en néha elfelejti texturázni a földet. Ezen kívül repülés közben néha alig lehet megállapítani, hogy kb. mennyire vagyok a földtől. Persze, ott van a HUD. Van amikor nem sok idő van arra, hogy az ember a túlzsúfolt HUD -on cikázó háttér előtt keresgélje a visszajelzőt. A leszállás problémáit már említettem. Ezeket a kis hibákat leszámítva viszont igen kellemes kis programot kapunk. Aki hozzászokott a Navy Fighter -hez, az ne várjon sok újat, aki viszont még csak most ismerkedik a stílussal, annak tudom ajánlani. Sok kellemes percet okozhat.

R.A.T.

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB

Kiadó: Ocean
Tesztpéldány: CyberVision

Grafika:	□□□□□□□□■■
Hang:	□□□□■■■■■■
Design:	□□□□□■■■■■
IQ:	□□□□□□□■■■



OEM INFO

MICROSOFT OEM INFO

Valószínűleg érdekes eredményeket hozhatna egy olyan képzeletbeli összehasonlítás, ahol azt mérnénk, hogy egy átlagos otthoni felhasználó mekkora időközönként installálja újra az általa használt szoftvereket. De miért is fordulhat elő, hogy az ember rákényszerül erre a drasztikus, és sokszor kellemetlen procedúrára? Nyilván három tényező befolyásolja alapvetően ezt, mégpedig a számítógép, a szoftver, és az ezeket használó ember, valamint ezek együttes kapcsolata.

Főleg az otthoni felhasználók alkotják annak a tábornak a gerincét, akik hihetetlen mértékben érzékenyek a hardver alkatrészek áraira. Képesek néha napokat kutatással tölteni, csakhogy rátaláljanak arra a helyre, ahol a kívánt alkatrészekhez néhány százalékkal, esetenként néhány száz forinttal olcsóbban tudnak hozzájutni. Azt hiszem, hogy mindenki ismer olyan cégeket (vagy látta már hirdetéseiket), melyek jóval az átlagos piaci ár alatt kínálják a különböző számítástechnikai eszközöket, berendezéseket. Mindezt úgy érik el, hogy különböző, itt most nem részletezett módon az országba bekerült alkatrészekre, és összeszerelt gépekre fizetendő vámot, és adókat egyszerűen kijátsszák. Persze a felhasználót, aki rövid távra tervez ez nem zavarja túlságosan. Azért az elgondolkodtató, hogy az erre a témára vonatkozó felmérések szerint az ilyen csatornából származó PC-k igen magas százalékával kapcsolatban merülnek fel a továbbiakban problémák. Azt hiszem, hogy nyugodtan kijelenthetjük, a híradástechnikai, és számítástechnikai piacon az ellenőrzött forrásból, és megfelelő védjegyekkel ellátott termékekre hosszabb távon megéri egyszer többet költeni, mert így egyszerűen kifizetődőbb.

És akkor még nem is említettük a jogi oldalát a kérdésnek (jogtisztaságát), mely hazánkban is elég nagy esélyt vívott ki magának az utóbbi időben.

A jó, és rossz szoftvert nem az különbözteti meg, hogy melyik van elterjedve, és melyik híres, de egy biztos: gyakorlatilag minden feladatra megvannak azok a termékek, melyek az adott témában a lehető legtöbbet és legjobbat tudják nyújtani a legszélesebb felhasználói rétegek számára. Ha van már az adott feladatra alkalmas számítógépünk, akkor gyakorlatilag csak mi magunk, és persze a tudásunk, a termékismeretünk határozza meg, hogy mennyire tudjuk kihasználni a rendszerünk nyújtotta lehetőségeket. Itt vetődik fel egy érdekes kérdés: vajon egy átlagos otthoni felhasználó milyen mértékben ismeri a Windows(r) 95, az Excel, vagy a Word által kínált lehetőségeket, funkciókat ?

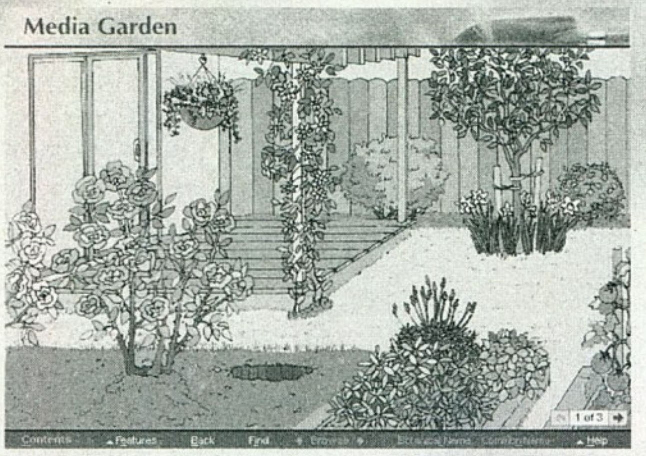
Azok, akik megtakarított pénzükön PC-t terveznek vásárolni, azt ajánljuk, hogy keressék a Microsoft OEM Partnereit. Mindezt természetesen azért, mert véleményünk szerint a vásárló érdeke, hogy egy 150-200eFT-os beruházás esetén olyan gép kerüljön a birtokába, amellyel a későbbiekben nem lesznek gondok, vagyha mégis, akkor arra a cég vállaljon teljeskörű, és magas szakmai színvonalú garanciát. A Microsoft Designed for Windows(r) 95 logo program - mely a legnagyobb hazai OEM partnereknek lett meghirdetve - is azt a célt szolgálta, hogy az általunk forgalomba hozott számítógépek olyan letesztelt, bevizsgált rendszerek legyenek, melyek az alkalmazások lehető legszélesebb skálájával tud hibamentesen együtt dolgozni. Ezen partnereink folyamatosan dolgoznak nemcsak azon, hogy a legmagasabb színvonalat képviselő technológiák kerüljenek beépítésre a gépeikbe a legkedvezőbb áron, hanem azon is, hogy közben biztosítsák az alkotóelemek tökéletes kompatibilitását. Ezen gépeken futó, szakemberek által előre-installált jogtiszta operációs rendszerek és alkalmazások gondoskodnak továbbá arról, hogy a vevő kényelmes, és biztonságos rendszert élvezhessen. Az új gép vásárlóinak tehát mindenképpen javasoljuk, hogy keressék a Microsoft Kiemelt OEM Partneri meghatalmazással rendelkező cégeket, hiszen ezen címet csak azon cégek érhetik el, melyek a legális, felelős forgalmazásnak, a fogyasztók megfelelő kiszolgálásának híveiként tisztességes részesei a hazai számítástechnikai piacnak.

Microsoft® Magyarország

267-4636
(2-MS-INFO)

Microsoft® Complete Gardening

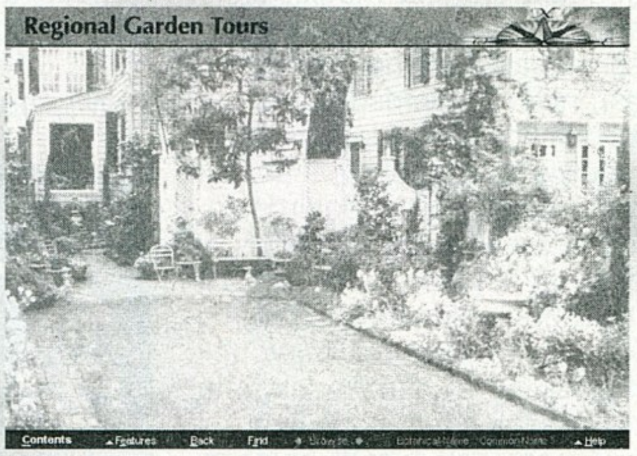
Aki a virágot szereti, rossz ember nem lehet - tartja a közmondás. Úgy látszik eszerint a Microsoftnál nagyon melegszívű emberek dolgozhatnak, ha már egy interaktív kertészeti lexikont is készítettek. Egy kertészeti enciklopédia, amely nem csak egy multimédiás adatbázis, hanem egy nemrég megjelent termékcsoport új tagja is.
A Csináld Magad! Mozgalom keretében a Microsoft két új terméket jelentetett meg. Ebből az első a Mic-



rosoft Complete Gardening - a kertek szakértője, míg a másik a Reader's Digest Do-It Yourself Guide (Kci: jó hosszú címe van, nem ?). Ha elromlott a fűtés, csöpög a csap, vagy éppen furcsa recsegő hangokat hallunk a rádióból mit csinál ilyenkor egy jó szakember ezután ? Nem, nem. Nem egy szakkönyvet vesz elő a könyvespolcáról (Kci: Csak nem a Microsoft Bookshelfről ? :-), hanem betölti kedvenc Windows 95-jét (Kci: Csak emiatt ne üssetek), és elindítja az előbb már említett, baromi hosszú című programot **(Vagy rákattint a franciakulccsal a lefolyóra - Uboyka)**.

A Microsoft szerint a két program nagymértékben megkönnyíti a munkát a házban, és a ház körül, s emellett még rengeteg időt, és pénzt is megtakaríthatunk.

Néhány érdekes adat:
Amerikában az American Demographics felmérése szerint három felnőtt közül egy biztosan szeret kertészkedni. Ha összeadnánk, hogy ez a rengeteg ember egy év alatt mennyit költ a kertjének rendbentartására, akkor még Bill Gates vagyonánál is nagyobb összeget kapnánk:
22 milliárd dollárt, ami még kiegészül 126 milliárd dollárral is, amit a ház karbantartására fordítanak.
Megéri tehát egy kicsit elgondolkodni azon, hogy hogyan is lehetne megtakarítani ezen az összegen.



Az installálás után...

Mint már azt a legtöbb Microsoft Home terméknél megszoktuk, ez a CD is autoplayes:
Ha először helyezzük be a korongot a CD-ROMunkba, akkor a gép automatikusan installálja a Gardeninget, majd ha ezután újra betettük a CD-t, akkor magától elindul a program.

Első indításkor azonban még egy-két beállítást is el kell végezni, mint például a kertünk földrajzi helye, vagy a talaj típusa. Ezen adatokra azért lesz szükség, mert a gép egy-két konkrét adattal is segít saját kertünk kialakításában, szebbé, és esztétikusabbá tételében.
Sajnos csak amerikai területek közül válogathatunk, és még a Microsoft Magyarország szakemberei sem tudtak arra választ adni, hogy lesz-e európai verzió.

Ha elvégeztük ezeket a beállításokat, máris a főmenüben találjuk magunkat.
Az alap menüpontok (mint minden Home termékben), itt is megegyeznek, úgyhogy ezek funkcióit már nem írom le. Aki nem tudja, hogy mit jelent pl. a Contents, Settings, Find, Back, vagy Help menüpont, akkor az nézzen meg egy korábbi PC-Ultrában található Microsoft Home leírást.
Ami újdonság, az a Botanical, illetve a Common Name menüpont. Itt a gyomok (Kci: Akarom mondani növények) tudományos, és hétköznapi nevei közül szelektálhatunk, valamint a Set default plant growing regio menüpont segítségével változtathatunk saját kertünk adatainak beállításán (pl. ha elköltöztünk).

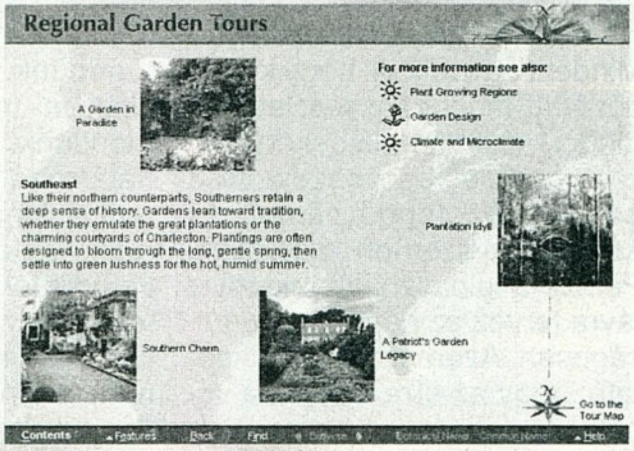
Media Garden

Azt már megszokhattuk a Microsofttól, hogy programjaiban jelentős mennyiségű képek, hangok, animációk, egyszóval multimédia elemek találhatóak meg.

Azonban szintén egy újítás, hogy ezen elemek közül már nem csak egy "unalmas" legördülőmenüben, hanem egy gyönyörűen megrajzolt, és nagyon ötletes megoldás - a Media Garden - segítségével keresgélhetünk.
A Media Garden a legszebben elkészített része a programnak. Egy "három képernyőből álló" kertben mászkálhatunk, és válogathatunk a növények, valamint az egyéb kerti berendezések közül. Ha rákattintunk valamire, elindul az adott dologhoz tartozó animáció, digitalizált videó, vagy éppenséggel a zene. Érdemes mindenre odafigyelni, mert néhol alaposan elrejtett tárgyakkal is találkozhatunk.

Techniques and Advie

Hogyan kell elültetni egy palántát, hogyan kell metszeni a fákat, vagy például hogyan nyírjuk le szakszerűen a füvet ?
Az ilyen, és az ehhez hasonló kérdésekre is választ kapunk e menüpont segítségével.
Az információk nagyon pontosak, és részletesek, valamint az egyes fogások megtanulását is látványos



animációk segítik.

Regional Garden Tours

Minden ország minden tájegységének megvan a maga sajátos kerttípusa.
Máshogy néz ki például egy angliai kastély kertje, mint mondjuk egy japán sziklakert, kis patakokkal, kövekkel.
Olyan nemzetközi túrában lesz részünk ezen menüpont segítségével, amelyben a világ összes kertfajtájával megismerkedhetünk.
Rengeteg képet nézhetünk meg, valamint a narrátor is elmondja az adott kert jellegzetességeit, és még segítséget is kapunk saját kertünk kialakításához is.
Megtervezhetjük előre a kertünket, és megnézhetjük, hogy ez az adott évszakban hogyan fog változni, valamint az ehhez szükséges - beszerzésre váró - anyagok listáját is elkészíti a program.

Plant Problems

Sajnos a növényeknél is találkozhatunk különböző problémákkal, betegségekkel.
Nem megfelelően virágoznak a rózsáink (Kci: Hogy ez milyen tudományos mondat volt :-), vagy éppenséggel elrohadt a kaktuszunk.
E menüpont segítségével ezen betegségek megoldására találhatunk ellenszert, bár néha (sajnos) már nem segít semmi.
A betegségek nevei közül ABC sorrendben válogathatunk, s kijelölhetjük azt is, hogy milyen fajta növények problémáira vagyunk kíváncsiak.



Plant Encyclopedia

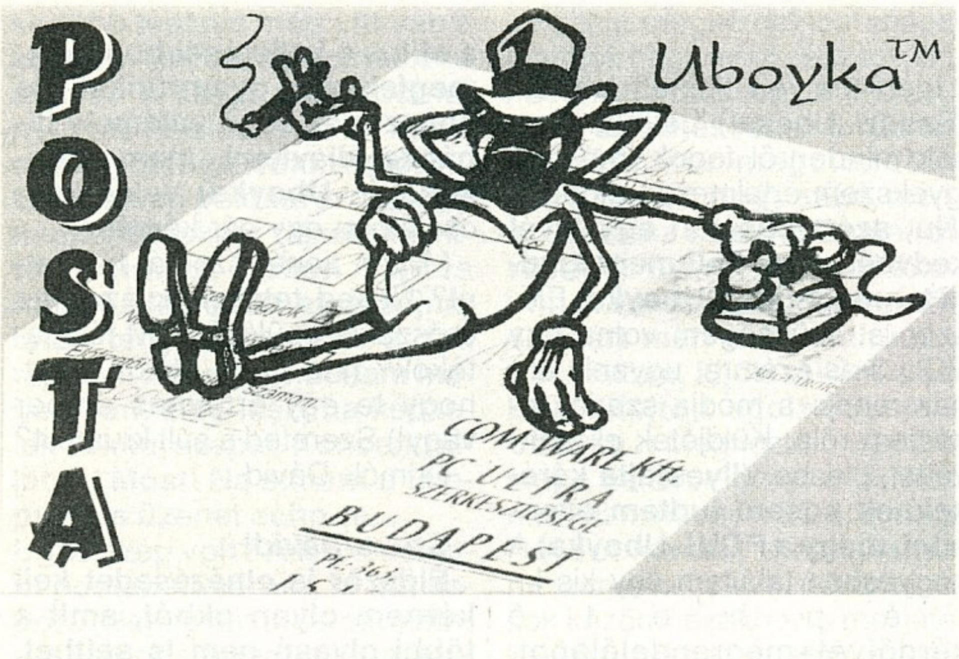
A program 4000 növény adatait, valamint fényképét tartalmazza.
Ezek közül válogathatunk, keresgélhetünk itt.
Ez tényleg egy óriási adatbázis, aminek még a szekemberek - akik nem csak hobbyból kertészkednek - is nagyon nagy hasznát veszik.

Kipróbáltuk, és...

... a Microsofttól mindig is megszokhattuk a különösen szokatlan programok megjelentetését.
Ezekkel elsősorban a HOME termékek között találkozhatunk. Ilyen volt például a múltkori számban bemutatott főzés oktató CD, valamint a borászati enciklopédia is, de nem lóg ki ebből a sorból a mostani Complete Gardening, és a Reader's Digest Do-It-Yourself Guide sem.
Ezekről a programokról - egytől egyig - elmondható, hogy nagyon alapos tudásanyagot biztosítanak, és nagyon szépen, gondosan vannak elkészítve.
Ezek a programok, hosszú, és alapos munkára vallanak. Szinten nincs bennük egy olyan kérdés az adott témára vonatkoztatva, amelyekre nem kapnánk választ.
Szokatlan, azonban mégis hasznos CD-vel állunk szemben, hiszen szinte már az első nap megtérül. A házi, és házkörüli munkánk ezáltal sokkal gazdaságosabb, és kifizetődőbb lesz.
Mindenkinek csak ajánlani tudom a programot, és hogy egy Microsoft idézettel zárjam soraimat:
A Microsoft Complete Gardening a kertek szakértője.

Kunci / ORI0N DESIGN

Microsoft Home



Üdv néktek ! Lassan (meg kell hagyni, piszokul lassan) megkezdődödik a nyár... A mondat vége a ködbe vész, de csak azért, hogy még véletlenül se sejthessétek meg, mi a fenére is akartam célozni vele. Lehet, hogy semmire, bár ez nem valószínű, lehet, hogy a melegben verhetetlenül gyorsan kiszáradó torkomra tarhálnék gyógyírt, de az is lehet, hogy egyszerűen szerettem volna 7x leírni azt, hogy hogy, meg 4x azt, hogy lehet. A helyes megfejtést beküldők MINDANNYIAN ingyen és bérmentve kapnak egy "Sörátutalási Kötelezvény" feliratú lapocskát (a címzett természetesen szerény személyem), amelyhez a beixelt menyiségű (2, 4, 16, 256 doboz/üveg) seritalt mellékelni illik. (de legalábbis kötelező) Ja, az előbb futottam át WT Pooh barátunk Internet rovatát, és a benne olvasottak bizony még engem is megihlettek. Nyugi, verselésről szó sem esik, de a cikkel kapcsolatban felötlött gondolataimat közkinccsé teszem. Lássuk hát: Ugyebár az Inet segítségével könnyedén cserélhetünk információt akár Alaszkában, akár a szomszéd faluban lakozó cimboránkkal. A csereberélhető információ manapság már szinte bárminő formát ölthet: lehet kép, hang, szöveg, anim, vagy bármi más, bitekre fordítható dolog. Ezt eleddig minden szorgalmas PCU-olvasó tudhatja. DE! itt jön az én zseniális 5letem: tételezzük fel, hogy szorgalmatos tudósainknak hála, rendelkezésünkre áll a TELEPORT. (Tudom, el vagyok maradva, a DOOM-hívőknél ez már mindennapos dolog.) Ha kellően beleéltük magunkat, akkor jön az isteni (Uboykai) sugallat: hozzunk létre egy nemzetközi TELEPORTHÁLÓZATOT! Gondoljunk csak bele! Soha többé postaköltség! Az előfizetők seperc alatt megkapják a lapot, és a fentebb említett kötelezvény leendő birtokosai is csupán összecsomagolják az értékes nedľt tartalmazó dobozkákat/üvegcséket, majd az otthoni teleporterbe helyezve elküldik az Uby@pcu.szom-j.as címre. Erről ennyit... (bocs a levelezésre szánt hely könnyelmű pazarlásáért, de fenomenális ötletemet meg kellett, hogy osszam veletek. Ha van hasonló kaliberű, vagy még zseniálisabb gondolatotok, nosza, ragadjatok tollat, és osszátok meg velem! (Mármint nem a tollat...)Ja, és a sörküldeménnyel ne várjatok a teleport feltalálásáig...) Akkó' lássuk a betevő olvasnivalót!

Egy régi kedves rámenős ismerős:

Hi Uboyka!

Csak azért írok, mert látom, megsértettelek a múltkor... EXTRASUPERHYPERULTRAGIGASORRY! Valahogy nem így képzeltem el a reaction-t! (Igaz, a levél sem volt semmi, de én nem venném magamat ilyen komolyan!) **(Nem tudom, mitől támadt ezen kényszerképzeted, de lehet, hogy félreértettél! Ugyanis: nem sértettél meg! /Ha mégis úgy érzed, akkor vezeklésként előfizetsz mondjuk 3 évre PCU-ra, és máris el van sikálva.../ Egyébként magadat komolyan veheted, elég, ha én nem veszlek úgy...-Uboyka;)** Ja, az újság megint nagyon COOL-ra sikerült, főleg az ECTS-beszámoló! Örülök a DEMOCODE-olás szerűségnek is, igaz, jobb lenne pure ASSEMBLY-ben. A CD-ULTRÁT is meg fogom rendelni! Jónak ígérkezik (300 Mb SCENE STUFF!). Na de erről majd később. Fiúk! A nyereménykönyvemet(PCU#1) még mindig nem kaptam meg! **(Örülök hogy örülsz! Tényleg jobb lenne! Rendeld! Én is nagyon szeretem a felkiáltójeleket! -Uboyka)** (Ezt csak azért írtam ide, mert ez jutott eszembe...) **(Szóval nem is nyertél, csak ez jutott eszedbe! Ejnye bejnye... -Uboyka)** Még mindig nem tudom, hogy mi az a PR POSZTER. Felvilágosítánál róla ? **(Nem... /Látjátok feleim?! Így kell a dilikvens-t újabb levél írására inspirálni...;> / -Uboyka)** Kösz! **(Igazán nincs mit! ;-> -Uboyka)** Kösz a tippeket is! Látom te is AstroideA fan vagy. (ÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ! Az ordítás okának megfejtői között Uboyka pólókat sorsolunk ki! ÁÁÁÁÁÁÁ! -Uboyka) Nekem is az egyik magyar kedvencem, A többi: URINATE, EXHUMERS, SHOCK! (Anti AstroideA, I think...) **(I don't think so... -Uboyka and Rayden/from MK movie)** meg a többi. Kedvenc magyar alkotásom: CAGE/ URINATE. (Az alaprutin nem a legnagyobb, de a design az COOL! Ja, nem tudom, ki írta bele azt a "virtual cage in virtual life..." kezdetű verset, de minden elismerésem) Egyébként AstroideA RULEZ!-t már írtam fel, Uboykát még nem, de kösz az ötletet, AZT IS FOGOK! **(Nekem csak a körzeti orvos írt föl valami élénk színľ pirulákat, az olvasói levelek utáni használatra -Uboyka)**

WIN'95: igaz, hogy SUXX, de a gamereknek is egyre nagyobb szükségük lesz majd rá! Mondjuk ez a DEMÓZÓ társadalmat nem nagyon érinti, de akkor is... Csak megnyugtatásképpen: nem a W95-re mondtam azt, hogy COOL, hanem a rovatra. (Ha már egyszer itt egy szar oprendszer /Linux rulez!/ legalább tudjuk kezelni) **(A W95 mióta oprendszer ?! Maximum, ha ezen az Oltárian Primitív Rendszernek a rövidítését értjük pejoratív hangzással...-Uboyka)** Az INET rovat alól szedjétek ki a plazmát! A Firstaid még mindig király, de az enyémet is tegyétek be! **(Mintha ezt már kérdeztem volna, de azért: Midet ? Hova? -Uboyka:)** Nem fontos az összeset, de az aktuálisabbakat berakhatnád! Igen-igen, biztos! Nem! Vagyis! Nem érem a poént!("nézed még a macikát, nyomod még a süteményt...") Magyarázd el! Köszi! **(Már piszokul fáradt vagyok, tehát nem kötök beléd... Inkább... De mégse! Na jó! A megoldás a L'art Pour L'art társulat Vastyúk is talál szeget című televízióműsorának szokásos részét kitevő, A Besenyő Család élete titulussal ellátott epizód egyik jelenetében hangzott el a fent említett idézet, mégpedig furcsa módon a jelenetben Tompika nevet viselő egyén szájából. Elég részletes voltam? -Uboyka)** Én is remélem, hogy a SCENE-en felfelé ível majd a pályám, kösz, hogy te is egyetértesz velem ebben... **(Én csak reménykedést írtam...-Uboyka)** A kritikákat szívesen fogadom, bár alkotásainkkal nem nagyon találkozhatsz a közeljövőben. Úgy gondoltam, 2 taggal megjelenni nem egy biztos siker, szóval: GRAFIKUSOK, ZENÉSZEK ÉS KÓDEREK is JÖHETNEK MÉG! (Cím: **/Nem írom ide, mert ez már hirdetés!... Na jó, szívem nekem is van: -Uboyka/** Gyöngyös, 3200, Varga László u. 13 III/1.) Eredetileg a Controlled Dreams által rendezett The Flag-re akartam lekódolni első DENTRÓNKAT, bár erről az ötletről még most sem mondtam le rendesen(ha valakinek van a végleges, hivatalos invitációja, az köldje már el, légyszíves!!! ThX!!! **/Van végleges, hivatalos invitációm! Ha akarod, el is küldöm Neked! A bibi csak az, hogy a feladót elírták... Nem Controlled Dreams, hanem valami APEH...-Uboyka/)** de nem biztos, hogy sikerül... SCENE-ről ennyit.

CD-ULTRA: Ha küldenék anyagot(infofile+ egy kis bemutatkozó intro), akkor feltennétek a CD-re? Ha igen akkor TnX, ha nem, akkor meg minek írták az újságba, hogy lehetőség van bemutatkozásra?! **(Poénból...-Uboyka)** Na mindegy, befejeztem ezt a levelet is, és megyek csicsikálni! **(Régen itt lett volna az ideje...-Uboyka)**

GOODBYE!

Ul1: Akkor is PC-Ultra és AstroideA a ruler! **(Ezt már én is mondtam, de jobb szintaktikával...-Uboyka)**

Ja, meg e NIRVANA, A FOO FIGHTERS, A PROSECTURA, A SEPULTURA, ÉS A TÖBBIEK! **(Dugulj má' el ! -Uboyka)**

Ul2: Lehet hogy lesz egy új nevem: JUGGLER JUNE JUNIOR (Hogy teccik?) **(A Tompika jobban is hangzik és jobban is illik Hozzád... -Uboyka)**

Ul3: Tedd be a levelet a Postába! **(Az Ul1-nél már volt egy javaslatom...-Uboyka)**

Hi Tompika!
Válaszokat szerintem dögivel kaptál menet közben, egyébként pedig tartsd szem előtt a leveled bevezetőjében hozzám intézett intelmeket... Na szeva! Ul1: ott voltál a RAGE-en? (Jelen pillanatban még nem vagyok ott, amikor ezt olvasod, akkor pedig már nem vagyok ott, de lehet hogy találkoztunk...:)

Komolyabb hangvételű iromány egy meglepően olvashatóan körmölő egyén tollából:

Szervusz Uboyka és PCU-Team!

Már úgyis írni akartam a megújulásotok alkalmából, de gondoltam, megvárom az ígért közvéleménykutatást. **(Mákod van, ezt az ígéretünket most betartottuk...-Uboyka:)** Az alábbiak ugyan magánvéleményt alkotnak, de hátha része lehet a köznek. Azért a kérdőívet is kitöltöttem -gondolom, az x-elések könnyebben statisztikásíthatók-, de jobban szeretem árnyaltan kifejezni magam. **(Hogy te milly szavakat tudsz képezni! Elképzeleníthető! -Uboyka)** Még a néhai BIT-LET hasábjain azt írta egy hozzászóló a Primo gépről, hogy egy lábhajtású habverőhöz valószínűleg különb dokumentációt kapna. Szerintem a PC esetében ez a megállapítás négyzetre is emelhető. Ezért járatok PC-s lapot, hogy olyan információhoz jussak, amihez máshonnan nem nagyon tudnék. **(Hmmm... Pedig mi nem írjuk le, hogy ki kivel és hányszor...-Uboyka)** Tehát szeretnék minnél több, a hardver jobb kihasználását segítő ötletet, kiegészítő adatot, továbbfejleszthető programcsírát. **(Tudtad, hogy a Quantum Trailblazer 720-as vinyó kitűnően alkalmazható a bal könyököm mellett lapuló Xerox fénymásoló jobb sarkának az alátámasztására? Adatok: böhöm, csúnya és tetű. /Mármint a fénymásoló/ Csírám az még nincsen, pedig ideje már hogy kikeljek a székből és nyújtózzam egyet... -Uboyka)** A múlt évben elégedettebb voltam e tekintetben -és ezért fizettem elő '96-ra! Jónak tartom a híroldalt, lehetne ilyesmi hardver újdonságokról is. A (hosszabb) játékleírásokról az a véleményem, hogy ez olyan, mintha valami ropogós csemegét turmixolva enne valaki. **(Szerintem ha valakit turmixolnak, az többé már nem eszik ropogós csemegét, de ropogtalant se...-Uboyka)** A játék sava-borsa a felfedezés, egy krimiről sem szokás leírni, hogy ki a gyilkos és min bukik le. A rövidebb teszteket elfodadom, bár az ízlések ugyebár különböznek. -pl. Singleton úr L.O.M.3-ját egy bíráló eléggé lerántotta valahol, **(Rántotta?! HOL?...Jaaa! Bocs, de már kopog a szemem az éhségtől...-Uboyka)** nekem viszont igen kellemes hónapokat(!) jelentett. A demokat mint programozási bravúrt értékelem, a scene pletykái viszont határozottan untatnak. A film, könyv, zene is csak fölösleges helyfoglalás egy számítógépes lapban. Az nem baj, ha az embert ilyesmi is érdekli, de aki sokat markolász, az keveset fogdos. **(Hmmm... Ariadnéval már egy egy ideje szakítottam, a fonalat mégis az előbbi mondatod utolsó tagjánál vesztettem el. Egy biztos, intim szokásaidat ne itt firtassuk, inkább szólok Kozynak, ő majd beteszi az Adult rovatba. -Uboyka;)** Erről pedig az Adult rovat is eszembe jutott. **(Én mondtam előbb, bibííí!! -Uboyka)** Kozy már le is írta a lényeget: csinálni sokkal jobb, mint nézni. Utoljára hagytam a postát. Ha nem lenne, akkor sokan hiányolnák (Lám, én is éppen írok). De nem kell belőlle sok oldal -inkább ne egész leveleket hozzatok le, csak a vélhetően közérdekl' részeket. És semmiképpen sem 0 értelmes tartalmú megaleveleket!

Üdvözlettel: Somogyi Miklós

Szervusz Miki!
(Ugyan nem kérted, de kapásból találtam neked egy kiváló becenevet: mit szólnál a Somi-hoz?) Észrevételeid közül a hardver-rovat ötletét osztja leginkább a Köz, olyannyira, hogy már az előző számba is javasoltam. A meghiúsulás nem a szándékon múlt, de a következő PCU-ban valószínl'eg már érdemes effélét keresgélned. Könyvajánlat és egyebek: mint észrevehetted, ez eddig is inkább reklám volt, nem pedig vadi újdonságokat bemutató rovat, így ezt a nép akarata el is törölte a beküldött szelvények alapján. A Scene pletykái untatnak ? Ne búsulj! Senki sem lehet tökéletes...:) Ja, amúgy kösz az észlelhetően építő szándékú irományt!

A hármas számú elítélt:

Igen mélyen tisztelt Ubi úr! (Szasz' Ubesz!) Levelemben sok mindenről fogok irkászni, igyekszem értelmesen előadni. **(Nu, azért pusztán egy levél kedvéért nem kell megtagadni tenmagadat...-Uboyka)** Először is: szükségem volna egy PCU 3-as számra, ugyanis annak rendje s módja szerint lekéstem róla. Küldjétek el utánvéttel, please. **(Ilyesfajta kéréseknek sosem tudtam ellenállni, megy a PCU! -Uboyka)** A négyesben találtam egy kis kitéphető kérdőívet+megrendelőlapot. Mindkettőt rendeltetésszerűen kitöltve visszaküldöm (Na jó, a rejtvények megfejtését nem vittem túlzásba). Azon a kérdős vacakon volt még pár bonuskérdés. A megjegyzéseim: -az értékelő mezővel semmi gond; -valahogy a PC Ultra logo nem tartozik a legnézetteb dolgaim közé. **(Pedig mennyivel színvonalasabb, mint pl. a Dallas...-Uboyka)** Nem tudom, miért, de nem tetszik túlzottan. **(Segíthetek? Nos azért, mert csúnya. -Uboyka:)**; -én még egy oldalt adnék a levelezésnek(3). Sokba kerül ez még neked! Lógsz egy sörrel! **(Valóban. Kb. havi plusz 2-3 óra hajtépés. Amúgy pedig kikérem magamnak! Sem sörrel, sem sör nélkül nem lógok, hanem szorgalmasan pötyögöm a postát. -Uboyka)**; -elég meggyőző dolgokat olvastam arról, hogy mit óhajtotok felnyomatni a CD-re. Ok, jöhet!; Agypuhítóan tetszik annak a Hancu-gyereknek a leírásstílusa. Egy pöttyel nem lehetne Neki több helyet szorítani a lapban? **(Miért is ne? Viszont az igazsághoz tartozik az is, hogy a Hancu-gyerek éppen holmi egyetemen lopja a napot, így a sok bulizástól /na jó, vizsgázástól.../ nem mindig jut ideje a billentyűzetet püfölni. -Uboyka)** A levelezésedben feltűnt egy "Tompika" nevű úriember (Hallod ezt, Tompika?!! -Uboyka). Néki üzenem ezúton, hogy nem feltétlenül logo-központú világban élünk, és megpróbálhatná egy kicsit pozitívabban értékelni azon szándékotokat, hogy egy jól designolt, információéhségünket cseppet kielégítő újságot hozzatok létre(Vagy nem ?)! **(Vagy de!, viszont feltétlenül igaz az is, hogy a sok dícséret ugyan kellemesen legyezgeti a hiúságunkat, de nem abból fogunk megélni. A bírálatok ugyan fanyarabb ízűek és ha a stílus a kelleténél bunkóbb, megfekszi a gyomrunkat, de sokszor ez segít valamely hibánkat kijavítani.../nem a bunkóság!/ -Uboyka)** Veled kapcsolatban egy pár kérdés:

Milyen zenét szoktál hallgatni? Neked tetszenek ezek az erőszakra épülő DOOM-féle játékok? (Ha nem, akkor lehet, hogy te egy értelmes ember vagy!) Szereted a sült krumplit?

Drimók Dávid

Szeva Dávid!
Először is elnézésedet kell kérnem olyan okból, amit a többi olvasó nem is sejthet, mégpedig a leveledet ért brutális csonkolásból kifolyólag. (1 teljes oldal lemaradt...) Ennek oka csupán az előzőekben is emlegetett apróság, a CoVos múlt elemezgetése. Kösz a jókívánságokat (azok is lemeradtak:). A kérdéseidre a válaszok:

Zeneileg lehet, hogy egy kicsit furcsának találod majd az ízléspalettámat, mivel olyan zene kevés van, amit ne szeretnék (ilyenek pl. a jó magas szopránon előadott operaáriák...) Igazi kedvenc műfajom kettő van: a Hard Rock (és Heavy Metal) és a Rave. Nyugi, nem nyomdahuba, ez így van. Előbbit hallgatni szeretem, utóbbira pedig borzalmas nagyokat tombolni... A DOOM-féle játékokból csak kettőt szeretek nagyon, az első meglepő módon a DOOM, a második a Duke Nukem 3D. Bár lehet, hogy emiatt le leszek minősítve primitív ösztönlénnyé, de néha igazán jólesik a legjobb barátaimat virtuálisan a falra kenni egy jól irányzott rakétával...(Ugyanígy szeretem őket C&C-ben leradírozni a pályáról. Már ha hagyják magukat...) A sült krumplit nagyon szeretem, így aztán lassan vége az e havi postának, hiszen lassan már csak arra tudok gondolni...

Meglepődtetek ugye ?
Bizony, én is meglepődtem... Jaa, hogy elfelejtettem leírni a meglepetés okát. Még az is lehetséges, hogy tényleg leírom... (Heheheee.. most kénytelenek vagytok tovább olvasni ezt a mondatot, amelynek valójában nincsen semmi értelme, viszont én addig is jókat kuncoghatok elképzelve a kíváncsi arcotokat és türelmetlen tekinteteket, mellyel sietve futjátok tovább ezen sorokat, hátha kibököm végre a lényeget.... Persze ezt puszta gonoszságból csak

később teszem meg.) Itt van a később. Nu, a meglepetés oka csupán a Lajos által adományozott +1 oldal... Ki is használom, ahogy csak tudom... Gondoltam például arra, hogy meglepetésként rajzolok nektek valamit. Ebben sajnos megakadályozott az a sajnálatos tény, hogy nem tudok rajzolni. Sebaj, gondoltam magamban, elég lesz, ha képzelek valami szépet. Koncentráljatok! Most! Na elment a telepatikus üzenet echo-ra... Ugye szép volt? A legközelebbi postában várom, ki mit kapott. (Nem a Mikulástól...)Mint azt bizonyára tudjátok, a telepatikus üzenetek erőteljesen eltorzulnak mind tartalmukban, mind formájukban az egyénenként alapvetően különböző tudati besugárzások hatására...

Na jó, visszatekintve az előzőekben leírt gigantikus születlenséghalomra, kezdek megijedni magamtól, így inkább a további levelekre koncentrálok ....

....

Na mi van ? Én csak azt mondtam, hogy koncentrálok! OK, nem akarok verést, úgyhogy jönnek a levelek.

Lássunk egy komolyabb irományt a kedélyem lehűtése végett:

Sziasztok!

Nagyon ritkán(sohasem) írok levelet olyan témában, amihez kevésbé értek **(de azért néha füllentesz, ugye? -Uboyka)**, mint azok, akiknek írok, de ez a sok változás (itt a tavasz) vagy nyár?)) és a nosztalgia most erre késztet. **(Ilyen régen láttál már nyarat ???! -Uboyka)**

Bemutatkozás. Nem vagyok egy mai játékokra felkészült HMCS(itthon egy DX/2 66-osom van, 4MB RAM-al, hangkártya és CD nélkül) de a CoV-nak már az első számát is rongyosra olvastam (az ELIT-t valamelyik "1001 játék" könyvből ismertem meg, sőt, az SPV néhány elvetemült poénjához is szerencsém volt (amiből a kor szelleméhez méltóan másolgattuk a leírásokat (ez csak vicc volt!))). Ha emlékeztek még rá, '91-ben vagy '92-ben én nyertem meg a 386-os álomgépet az előfizetői sorsoláson, aminek aztán érdekes vége lett. **(Azt persze elmulasztottad leírni, hogy mi, ezzel engem ítélvén oldalfurdalásra... DE! majd furdalom én a te oldaladat... -Uboyka)**

Múltkor megkérdeztem magamtól, hogy miért veszem(előfizetem!), olvasom a PCU-t? **(Nem az illetékeshez fordultál! Én bármikor megmondtam volna Neked, hogy azért, mert: 1. Szeretsz Uboyka Postát olvasni; 2. Szeretsz Uboykának írni; 3. Várod Uboyka válaszát; 4. Azért mert jó.... /Huhúúú... Azt hiszem, kijött rajtam a sokáig elfojtott egoizmusom/ -Uboyka :)** Megnéztem (így utólag) a hardver-igényt a játékoknál, hát mindegyik CD-t, 8 mega RAM-ot követel, a hangkártyáról nem is beszélve, tehát "nincs sok közöm" ezekhez a mai játékokhoz, már azért sem, mert a havi keresetem harmadát nem akarom egy játékprogramért odaadni. **(Nagyon helyes! Pl. Én sokkal jobb helyet is tudok annak az összegnek. Zsebnek hívják, és jelen esetben van egy fontos kitétel: az Én zsebemről van szó. Szóval, mennyit is keresel ??? -Uboyka)** Egyértelműen a nosztalgia, a játékok szeretete, (általánosan) és a csak itt megtalálható programozási, felhasználói tippek, trükkök és titkok tesznek titeket tudatom tartós tápolójává. **(Én pedig mindjárt átvedlek földi porhüvelyem ápolójává, úgyis, mint gyomrom tápolójává... Boccs... -Uboyka)**

Vélemény, javaslat... Ilyenek, hogy "Milyen legyen a logo?", "Jó-e a jelenlegi értékelőmező", nem izgatnak. **(Van, hogy engem sem. Lehet, hogy itt van a sz*r a palacsintában ??? -Uboyka)** Remek volt a régi CoV-ban a ronda kék háttér az írások alatt, Getto igazán lelkes, de kezdetben padfirka szintű rajzai, a címlap a görbe lábú nindzsával, hiszen az újságot jó volt olvasni. Persze talán az is számított, hogy ti is tudtátok, mit akartok csinálni. **(Én pl. most is tudom, de nem tehetem, mivel a postát is írni kell, másrészt pedig honnan venném hozá a kellő számú milliókat ?! -Uboyka)** Lehet, hogy könnyebb dolgotok volt, egyrészt mert nem volt még ekkora a konkurencia**(Nos igen, azóta nőtt egy pár métert... -Uboyka)** és a számítógépes társadalom sem differenciálódott ennyire, de mit gondoltok, a mindenáron magatok eladása helyett nem volna hosszú távon érdemesebb, ha eldöntenétek végre, milyen újságot szeretnétek írni? **(Azt, hogy milyen újságot szeretnék írni, azt már régen eldöntöttem: legyen benne sok aranyos néni, burkolat nélkül, sok számítógéppel kapcsolatos info, audiotechnika /persze a tesztanyagot mindhárom esetben otthoni tesztelésre kapjuk.../, és sok egyébb nyalánkság. Ja, és nem ártana, ha úgy fizetnének, hogy Kapu Billi lenne a portásom / mindig gondosan becsukatnám vele az összes ablakot/ Ha visszatérünk a rideg valóságba, a hosszú távú terveket majd akkor engedhetjük meg magunknak, ha tudjuk, hogy mit eszünk a jövő héten... -Uboyka)** Persze, a talponmaradás gazdaságilag is sokkal nehezebb lett, megértem, hogy az olvasókat ki kell szolgálni, de kissé elszomorító ez a zűrzavar (igen, az elmúlt év annak látszott) **(Nem csak látszott...-Uboyka).**

Egyébként a negyedik szám szerintem a PCU fennállása óta a minőségi csúcson van. Talán elrendeződtek már a dolgok, a szükséges váltás után "normalizállódik" a helyzet. Ez látszik már a félhónapos késésből (régi szép idők), és a valóra nem váltott ígéretekből. (A Nr.3 BOOT-jának végén valami plussz meglepetést ígértek az előfizetőknek. Bejött. Mindenki számított valami poszterre, lemezre, aztán a nagy semmi.) **(De a meglepetés megvolt, nem? -Uboyka)** A CD az idén jelenik meg? (Határidő mint az első évkönyvnél:)

Segítség a "végső arculat kialakításához"? Tessék: A tartalom/boot egy oldalon (a tesztablak magyarázatát simán el lehet hagyni, a játékkal kapcsolatos szövegelés sem kell teljesen, elég a tényekre szorítkozni, esetleg a levlapon, vagy az eredményhirdetésnél; a közhírré tétetik is majdnem mindig ugyanaz /most ráadásul a játék és a CD árának ismétlése/, össze lehetne nyomni, vagy beolvasztani a boot-ba **/néha egyes illetőket szeretnék összenyomni, de legalábbis elküldeni a boos-ba...-Uboyka/** ; a tartalmat ráadásul kisebb betűkkel, kétnyelvű árnyék nélkül;) Az egyoldalas képriport egy-egy történésről, party-ról is színesíti az újságot, ráadásul nagyon is hozzájárulhat a lap egyéniségének pozitív formálásához **(Nem tudtad, hogy formáláskor elsőként a negatív formát készítik el legtöbbször ??? -Uboyka)** (Scene-rovat mellé?) Az MS-Homme bemutató maradhat, de max. két oldal,(elvégre a játék is homme kategória :[), nincsenek olyan messze egymástól. A posta lehet több (hirtelen milyen vitriolos lett a stílus :[) WIN95, Internet OK, kell, így tovább. Nagyon tetszik a most indult programozási rovat, többnyire az eddigi progtech rovatok nekem magasak voltak... A DTP-t kihagynám, szerintem azok közül, amikkel most foglalkozok, a legkevésbé elterjedt mánia a felhasználók között. A Decibel-t elviselném egész oldalon is (annak ellenére, hogy használni még nem sok mindenre tudnám) **(Ne várd meg amíg én adok tippeket -Uboyka :)** Elsősegély, Tökmák, Toplista mindig jöhet, a kisebb, keretes cikkek is maradjanak. A Made in Hungary-val csak a szerző stílusa a bajom, mintha most kezdte volna. **(Ajjaj, ha ezt Mr. X meghallja... Nem adnék az életedért üres sörösüveget sem...-Uboyka)** Ez a Sörséta meg az Adults szerintem fölösleges, kivéve talán akkor, ha távnevelő szándéka alkalmas célpontra lel(egészen különleges egyednek kell lennie) A "plazma" hátterek nekem nagyon tetszenek, figyelemfelkeltés és tudatalattira-hatás szempontjából is hasznos **(Valóban, mindenkinek a figyelmét felkeltette, valamint kihozta a tudatalattijukból a "vicsorgó fenevadat" -Uboyka)** szerintem, ha dizájnolgattok egy kicsit, talán a rossz is jobb mint a semmi. (Ezt akár választhatjátok jelmondatul...:)

Az újságba kerülő játékok "kiválasztásval" kapcsolatban: elég dühítő, ha (szerintetek is) sz*r játékról írtok, talán max. egy darab, egy oldalon számonként elmegy mutatóba. **(Tudod te, hány szám van az újságban ?! -Uboyka)** A reklámozott, elterjedt, de csak közepes színvonalú gamékról is elég egy-két rövidebb darab. ....

Halász Zoltán, Vác

Bocs Elvtárs, hogy félbeszakítom kitűnő, irodalmilag és tartalmilag is valóban értékes művedet, de megnyugtatásként közlöm, hogy a következő postában a maradékot is leközlöm, mivel a hátralévő részt is megjelenésre méltónak találtam. Az ötleteidet köszönjük(és -öm), volt valami Deja Vu szerű érzésem, minthogyha ezek közül jónéhány felmerült volna bennem is. (Ez is bizonyítja zseniális mivoltukat :)))

Nu akkor Neked is és a többi olvasónak is Üdv! I'll be back!

Felhasználói melléklet

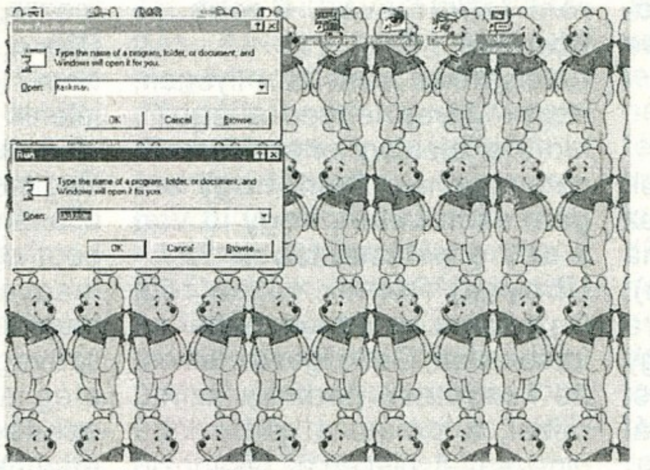
Szándékom szerint a Windows 95 rovat mostantól nem annyira aprócska trükköket írna le, hanem rendes tanácsadó rovattá alakul. Ha bárkinek bármi Win95 problémája van, akkor megkísérelek arra válaszolni. Ez nem azt jelenti, hogy tudok is válaszolni! Erre még a Microsoft sem képes mindig... Mindazonáltal kezdek kifogyni az értelmes trükkökből és egynéhány jólirányzott kérdés jól jönne... Bár a Windows 95 teljes forrása kb. tízmillió sor, ezért szerencsére még sokáig, nagyon sokáig fognak különböző érdekességek előbukkanni - viszont meglehetősen kevés lesz egy idő után. Mint talán tudjátok, ez itt nem csak Windows95 hanem általában MS User rovat. Tehát bármivel szívesen foglalkozunk. Lehet ez itt akár Visual Basic rovat is, azt legfeljebb nem én szerkeszteném. Szóval következzenek kicsit nagyobb lélekzetű tanácsok, no persze ilyen tippeket sem hagyjuk el: Ha egy file-t egy DOS ablakra dobunk, akkor megjelenik a prompt-nál a file neve.

Ha már Win95 alatti DOS promptról esik szó, akkor említsünk meg egy új Windows programot, ami csak DOS ablakban fut: start. Ez a program a Win95 desktop parancssori megfelelője. A start dali.bmp parancs elindítja a kedvenc képkezelő programunkat a dali.bmp-vel. Ez meglehetősen ismert - de ez könyvtárakra is működik. Ha hirtelenjében le kell törölnünk 20-30 file-t, akkor a legegyszerűbb a start . paranccsal az aktuális könyvtár (folder) ablakát hívhatjuk elő. Itt már az (alig) ismert lehetőségeink vannak: Click után Ctrl+Click-el lehet további file-okat jelölhetünk ki, Shift+Click-el pedig egy egész téglalapot.

Van ám sok egyéb érdekes dolog is a DOS ablakban! Ismert dolog a cd .. parancs, ami egy directoryval lép följebb. Ugyan normál DOS-ban nem tudták megcsinálni, de legalább DOS ablakban működik a cd ... ami két directory-t, a cd .... (négy pont), ami három directory-t lép feljebb. (Nem tudom hány pont a határ.) Egy másik trükk: Kattintsunk az ablak menüjére, és ott az Editen belül a Copy-ra. Ekkor kijelölhetjük a szöveget húzogatással, vagy a szokott téglalap módszerrel: bal click az egyik sarok, Shift+Click a másik. (Itt a Ctrl+Click is úgy viselkedik, mint a Shift+Click) Van a Copy mellett Paste is, ami az ami. Azaz szöveget lehet behúzni másik (akár Windows) alkalmazásból.

Start
Windows'95 tippek

Mint már jó néhányszor emlegettem, a Win95 ugyan használ bizonyos DOS szolgáltatásokat és ez, pontosabban az ehhez használt memóriamodell igen veszélyes. A használt szolgáltatások: Dátum, Idő, és legnagyobbrészt a PSP-vel kapcsolatos hívások - PSP-vel váltja a Win95 a Windows programokat. Ezt úgy oldották meg, hogy az 1MB alatti terület, amit a DOS is lát és használ, legnagyobb része írható minden taszk által. Az első 64K-t, amiben az interrupt tábla is van, nem feltétlenül, de ez semmire nem elég. Azonban magából a DOS-ból nem származik gond, mivel a Win95 felügyeli az összes fileműveletet. Így lehetséges például, hogy a hosszú fileneveket és az előbb említett három-négy pontot csak DOS ablakból ismeri a DOS. Van egy nagyon érdekes, nem túlzottan dokumentált, de igen hasznos és bizonyos értelemben veszélyes, gyökeresen új dolog ebben a frányа DOS ablakban. Ez pedig a * karakter. Ez ugyanis egészen a DOS 6.x-ig (sőt, a 7.x-ig, ha nem ablakból fut) annyit jelentett, hogy innentől bármi állhat a filenév adott helyén. Tehát a *x.* az összes filet jelentette. A DOS ablakban ugyanez a *x.* már csak az x-re végződő file-okat jelenti! Ez igen hasznos, de mint mondottam volt, igen veszélyes. A veszély ott rejtőzik, hogy valaki megszokja, hogy például a del *x.* csak az x-re végződő fileokat törli. Aztán egyszer régebbi DOS elé kerül, vagy egyszerűen csak DOS módba lépteti a gépet. Eltűnik a Win 4.0, eltűnik a tényleges oprendszer, a VMM - eltűnik a védőernyő is. Kiadja, hogy del *x.* és minden figyelmeztetés nélkül az összes file-ja eltűnik az adott k0nyvtárból. Valójában ez így egy bug az összes DOS-okban! A del *.* szól, hogy tényleg ezt szeretnénk-e, de a del *q.* parancsra már nem szól, de rombol... Hogy mik derülnek ki ennyi év után...



A két Run ablak

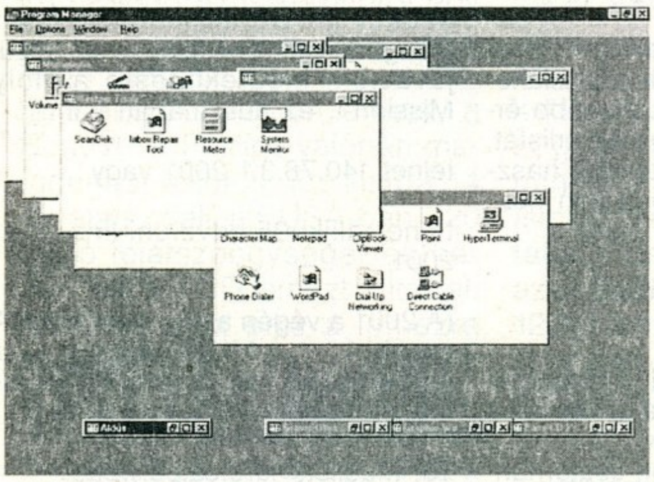
Az is előfordulhat, hogy valakinek az egész Win95 interface nem tetszik, de sajnos rászorul az új programok miatt a Win95-re. Semmi probléma, a régi kinézetet is mellékelték, csak nem túlzottan hirdetik ezt a lehetőséget. Ráadásul az új File/Program Manager nem ismeri a hosszú fileneveket. A File Manager winfile.exe néven szerepel a \WINDOWS-ban. Másolásra feltehetően sokkal jobban használható, mint az Explorer, szokott módon két ablakot nyithatunk. Sajnos a hosszú fileneveket nem ismeri a program... Megemlítem az általam ismert két legjobb filemásolási módszert az Explorer-ben: az egyik, hogy a Copy és a Paste gombot használjuk. Elsőre meglepő lehet, hogy nemcsak szöveget vagy képet tudunk a Clipboard-on másolni, hanem akár egész drive-okat, de ha ehhez hozzászokunk akkor meglehetősen hatékony lehet a dolog: Kijelöljük a forrásfile-okat, Copy, át a célkönyvtárba, Paste. A másik a drag-and-drop: Megintcsak kijelöljük a forrásfile-okat, és átvonszoljuk őket (célszerű jobb gombbal) a célkönyvtárba. Arra kell csak ügyelni, hogy a célkönyvtár is látható legyen a könyvtárfán.

A Program Manager-t szintén lehet futtatni a desktop-ról. Ezzel például a képen látható érdekes mutatványt érhetjük el, ahol két Run ablak is van... Ha alapállapotban is a Progman-t szeretnénk futtatni, akkor a system.ini-t kell átírni. Nem, nem a registry-t, néhány dolog azért a system.ini-ben maradt, mint már azt a maxfilecache-nél láttuk már. Szóval a system.ini elején, a [boot] szekcióban találunk egy shell=Explorer.exe bejegyzést. Ezt átírhatjuk shell=progman.exe -re is máris a jó öreg felületet láthatjuk viszont. Sőt, kapunk egy File Manager ikont, ami nem a winfile-t, hanem az explorer-t indítja, csak éppen a régi programra hasonló kinézetben. Természetesen az ablakok az új formájúak lesznek, a kicsinyített ablakok nem ikonként jelentkeznek stb. És végül, az új Task Manager - ez valóban új. Ha valaki nem szereti a Taskbar apró ikonjait, nyugodtan használja a taskman.exe-t.

Meg kell jegyeznem, hogy a system.ini shell bejegyzésének figyelembevétele érdekes játék. Sok héjprogram, ami Windows 3.1 alatt működött és hasznos volt, az itt semmiképpen sem hasznos, és az is lehet, hogy nem működik. De ha a felhasználó installálja, akkor mindenképpen megpróbál működni, mivel a Registry helyett továbbra is a shell-ből veszi az infót a program. Pedig a Registry-ben is van hasonlóra opció, és nem lett volna nagy dolog ezt is áttelepíteni...

Ha már a Taskbar-t emlegetem, akkor egy hibájáról és kijavításáról is ejtek egy-két szót. Elméletileg minden egyes program megjelenik

egy ikonnal a Taskbar-on. Gyakorlatilag azonban a Control Panel részei, a különböző Wizard-ok és hasonlók azonban nem jelennek itt meg. Ezek aztán könnyedén eltűnnek a háttérben. Célszerű ilyenkor egy Minimize All Windows-t ütni a Taskbar menüjében, mert ez csak azokat az ablakokat minimalizálja, amiknek van ikonjuk a Taskbar-on.



Maga a Program Manager

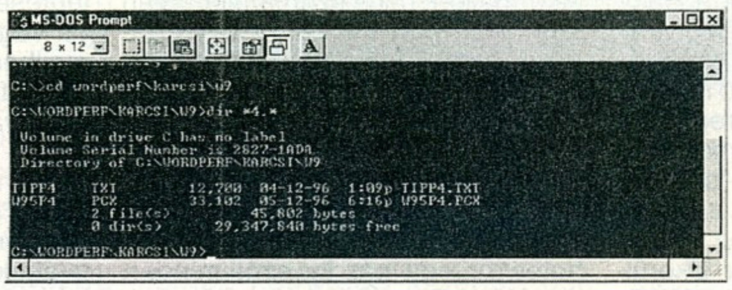
Vagyis pont az ablakok maradnak, amiknek nincs! (Utána pedig van Restore All.) Hogy ez milyen egyszerű...

Ha nagyon szeretjük is a Program Manager-t, attól még nem biztos, hogy ezt kéne használni. Van két módszerem is, amivel az új felületet valamelyest a jó régi Progmanhoz tehetjük hasonlatossá. Az első: készítsünk egy shortcut-ot a desktopra, mondjuk New Progman néven. A parancssor a következő: C:\windows\explorer.exe /root,C:\windows\Start Menu\programs Ezzel egy olyan Explorer-t indíthatunk, amivel a Programs folder-ben mászkálhatunk. Ez még eléggé messze van sajna a Progrman-tól, díszítsük fel egy kicsit: Indítsuk el ezt az új progman-t, és ellenőrizzük a View menüben, hogy a Toolbar és Status Bar ne legyen kipipálva. Ugyanitt gondoskodjunk arról, hogy a Large Icons előtt van egy pont. Nem kell aggódni, az Explorer-t máshonnan indítva nem ezek az opciók fognak élni. Megtehetjük még azt is, hogy ennek a pszeudo-progman ikonján jobbat kattintunk, majd a Properties menüben megváltoztatjuk az ikonját, és egy hotkey-t rendelünk hozzá. Akár a Startup (C:\Windows\ Start Menu\ProgramsStartup) folderbe is elhelyezhetjük, ekkor a Win95 minden indításakor automatikus jelentkezik kedvenc programunk új verziója.

A másik módszer kevésbé csinosítható, de nem kevésbé hatékony: Taskbar Properties\ Start Menu Programs\ Advanced. Ez egy szép Explorer-t indít, innen húzzuk ki jobb gombbal a Programs folder-t a desktopra. Ez gyakorlatilag a Program Manager, csak éppen egymásba ágyazott csoportok is vannak.

Az MSDOS.SYS opcióról már esett egy-két szó, így hát a szerkesztését nem kell elmondanom. A BootDelay=0 sort azonban eddig nem ajánlottam, pedig 2 másodpercet lefarag a boot idejéből - ennyit várakozik a Win95 az F8 megnyomására a Starting Windows 95 felirat után Ha megnyomtuk, akkor egy fontos menü tárul szemünk elé. Ez egy majdnem teljesen magától értetődő menü, így csak arra hívom fel a figyelmet, hogy a Logged opcióval elkészített BOOTLOG.TXT-ből néhány érdekességet megtudhatunk. Így például azt az (általám) jól ismert tényt, hogy hiába hagynánk el a SETVER.EXE-t és az IFSHLP.SYS-t a CONFIG.SYS-ből, a Win95 azért is betöltené. (Ameddig ki nem szedjük őket a normál helyükről...) Ennél fontosabb azonban, hogy a Bootlog.Txt-ben minden valós módú driver betöltése (Loading Device), annak sikeressége (LoadSuccess) vagy éppen sikertelensége (LoadFailed) szerepel. Ugyanúgy a védett módú driverek is (Loading VxD).

Egy alapvető dolog eddig kimaradt,



A wildcard-ok tréfái

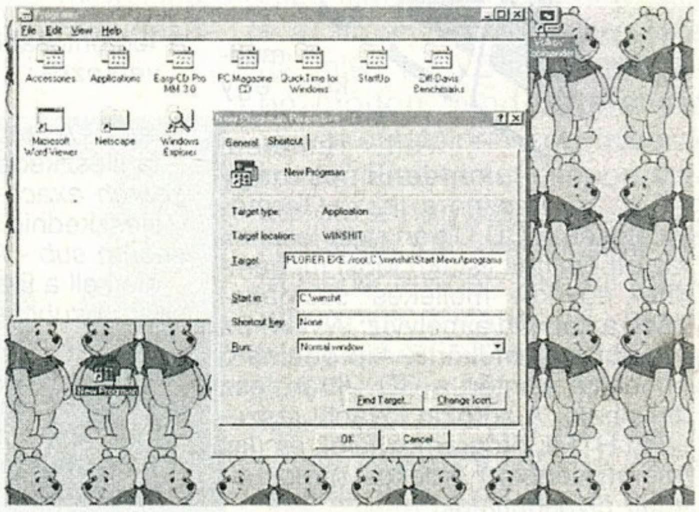
mert sajnos nem figyeltem fel rá. Előfordulhat, hogy másoknak is így elkerüli a figyelmét... A Windows 95 Typical install -ja egy csomó poénos programot nem installál. Ezek között van olyan program, ami nagyon hasznos és sokat is olvashattatok róla, de valahogy kimaradt. Sajnos csak a CD verzióban vannak benne ezek a programok! A Control Panel\ Add/Remove Programs\ Windows Setup alatt az Accessories sort vegyük tüzetes tanulmányozás alá. Itt találjuk a Quick View programot, ami sajnos egy ingyenes verziója a valóban hasznos Quick View Plus-nak, de ez ilyen formában is használható. A System Monitor és a Resource Meter mindenkinek nélkülözhetetlen, aki szeretné tudni, hogy éppen mi történik a gépében. (Ezekből csak egy kevés infót kaphat, de ez is több, mint a semmi.)

A Quick View hasznosságára nem is kéne példa - kivel nem fordult elő, hogy olyan formátumban nyújtottak át egy dokumentumot amit meg se tudott nézni? A Quick View még EPS file-okat is meg tud nézni, ami valóban ritka dolog. De a legérdekesebb mégis az EXE file-ok megtekintése, mert Windows programoknál láthatjuk a használt DLL-ek listáját!

Egy másik érdekes dolog, amit az install (vagy inkább az egész rendszer) elszúr. A filerendszer teljesítménye nem a maximális alapállapotban! A My Computer-en jobb click, majd Properties. Ez a System Properties, itt van egy Performance, majd egy File System. A Read-Ahead Optimization csúszkát húzzuk fel maximumra. A legfontosabb rész következik: A Troubleshooting szekcióban a Disable Synchronous buffer commits opciót pipáljuk ki. Nyomjunk egy Apply-t, majd sok-sok OK-t, és indítsuk újra a Windows-t.

Következzen mondjuk a Start Menu\Documents. Ez egy igen hasznos lista, de van egy kis hibája: valahogy egy csomó olyan dokumentum is bekerül, amit nem szeretnénk hogy odakerüljön. Ez a lista automatikusan töltődik fel - bekerül minden dokumentum, amit elindítunk vagy szabvány Open ablakban nyitunk meg. Ezeket csak törölni lehet (Taskbar Properties\ Start Menu Programs\ Clear). Viszont igazából akkor lenne jó ez a lista, ha szerkeszteni lehetne! Szerencsére ez nem nehéz: Valójában a Documents menü a \WINDOWS\ RECENT könyvtár tartalmát jeleníti meg. Itt minden dokumentumhoz van egy .lnk file - azaz egy shortcut, ha ezt letöröljük, már el is tűnt. Ha gyakran akarjuk takarítgatni a dokumentumaink listáját, akkor készítsünk egy shortcut-ot a Desktopon ennek a könyvtárnak: Kapjuk fel a Recent folderikont jobb gombbal, és vonszoljuk a desktop-ra, és az elegendőskor kapott menüből válasszuk a Create Shortcut Here-t. Az átnevezés is volt már: kattintsunk az ikon nevére, helyben lehet szerkesztgetni a nevét.

Van a \WINDOWS\ -ban még egy csomó hasznos könyvtár. A SEND TO például a Send To menünek felel meg. Ezt a jobb gombra kapott ún. context menüben találjuk. Hasznos dolog kiegészíteni például a nyomtatóinkra mutató shortcut-okkal, így könnyedén tudunk bármelyik printerre nyomtatni. Ugyanígy hasznos lehet hálózati könyvtárakra mutató .lnk file-ok elhelyezése itt.



Explorer Progman módra

A legismertebb folder a Start Menu a Windows alatt. Az egész Start menü nem más, mint egy speciális directory nézegető, egy-két apró-sággal kiegészítve. Mint látható, a Programs valójában a START MENU\PROGRAMS könyvtárat mutatja meg, a Documents a RECENT-et. Mi is adhatunk plusz folder-eket a start menühöz, ha rávonszoljuk a folder ikonját a Start ikonra.

Eddig ebben a számban nem volt Registry. Egy ilyen rovat azonban nem képes Registry nélkül élni. HKEY-LOCAL-MACHINE\ Software\ Microsoft\ Windows\ CurrentVersion\ App Paths. Itt tárolják a különböző Windows programok elérési útját a PATH környezeti változó helyett. Mi is kihasználhatjuk ezt: Készítsünk egy új kulcsszót (Edit\ New\ Key) WORD.EXE néven, majd írjuk át a Default értékét (Edit\ Modify) mondjuk a WINWORD.EXE elérési útjára. Ettől fogva a Run-hoz beírhatjuk, hogy WORD.EXE és már fut is a Winword.

Vigyázat, ez csak a Windows (sőt, Win32) programok elérési útját tartalmazza, minden mást kézzel kell megadni neki.

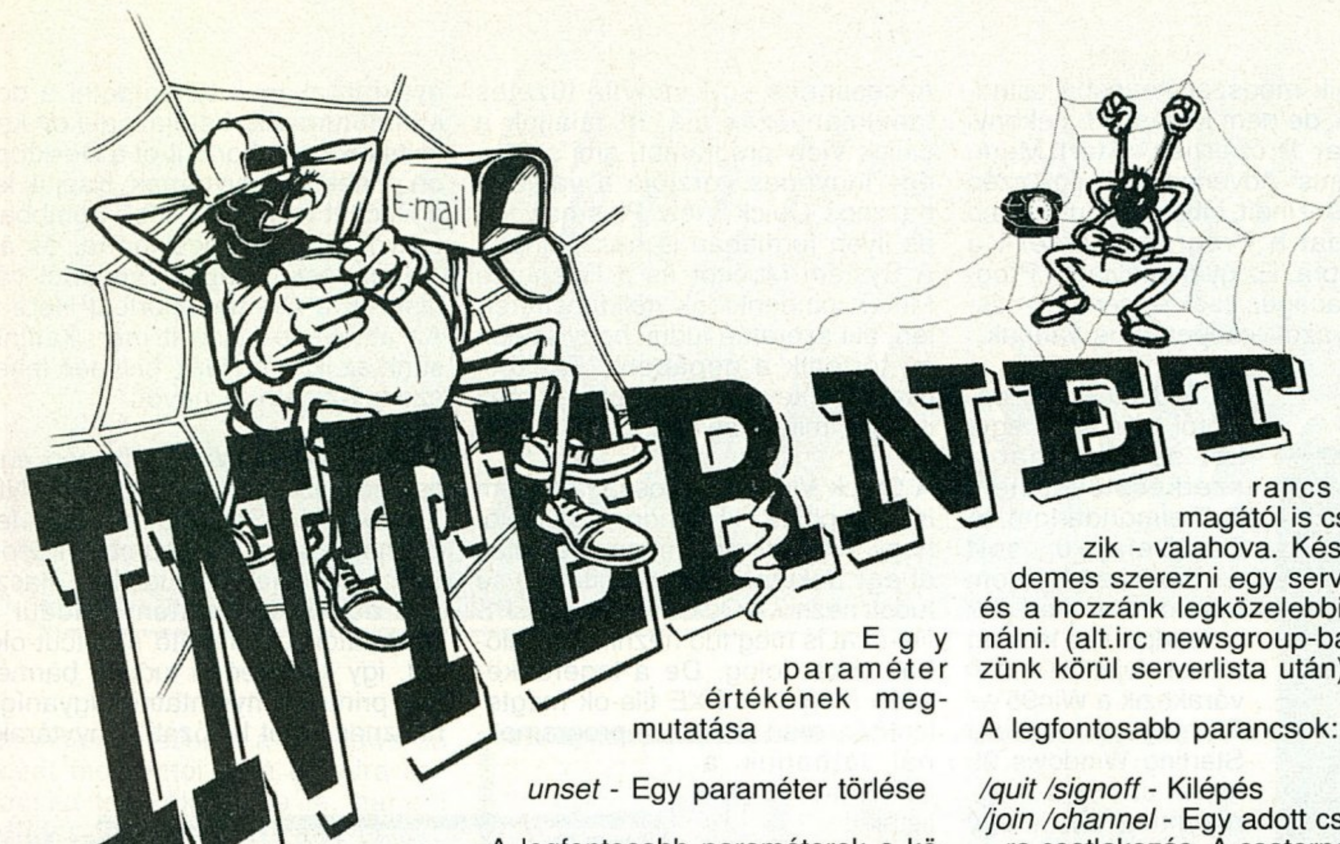
WT Pooh

Játék 4

Hogy hívják azt az amerikai várost, amelyről a Windows következő verzióját nevezték el?

A helyes megfejtések beküldői között Ms demo CD-ket és mouse pad-eket sorsolunk ki.





A múltkor egy kis sitelista volt, remélem mindenkinek nagy hasznára lesz. (Természetesen a CD Ultrán rajta lesznek az ott említett listák!) Most megemlítek egy-két "mellékes" szolgáltatást, aztán jön a mélyvíz: WWW. Ez utóbbi egy működő, kipróbálható modellje szintén a CD Ultrán lesz fellelhető. A sorozat további részeiben HTML programozásról, és (kis mennyiségben) érdekes site-ok címeit olvashatjátok.

Archie

Az Archie az ftp keresésére szolgál. Ez a program rendszeresen lekérdezi az ftp site-ket a rajtuk található filekről, és ezeket eltárolja. Amikor kiadunk egy archie parancsot, akkor az lekérdezi ezt az adatbázist az általunk keresett file-ról. Ha nincs archie parancs, akkor telnet-tel hívjunk egy archie servert. Itt egy részleges lista róluk (mindegyiktől lehet kérni archie server listát, ezért nem írok le többet):

archie.au , archie.doc.ic.ac.uk, archie.univie.ac.at.

Itt kellhet belépési név, ez archie, jelszó nincs. Az archie> promptnál egyszerűen írjunk be egy keresési parancsot:

prog akarmi

Ekkor körülnéz az általa ismert listákban, hogy hol található az akarmi nevű file. Pontosabban lássd alább a set search parancsnál. További parancsok:

help - Segítségkérés
list - A server által ismert ftp site-ok listája
mail - Az utolsó keresés eredmények elküldése levélben (célszerű ide a saját e-mail címünket írni)
servers - Az ismert Archie szerverek listája
site - Egy adott ftp server filelistája. Szerencsére ez nem adja ki a teljes listát, a mennyiségét lássd a maxhits paraméternél.
set - Egy paraméter beállítása *show* - Egy paraméter értékének megmutatása
unset - Egy paraméter törlése

A legfontosabb paraméterek a következők:

search - A prog-nál megadható minta illeszkedési szabályait állítja.
search exact - A mintának pontos illeszkednie kell
search sub - A mintának szerepelnie kell a file nevében
search subcase - Ugyanaz, mint a sub, de nem különbözteti meg a kis- és nagybetűket.
maxhits - Hány találatot tartalmazhat max. a lista, amit elénk dönt. 1 és 100 közé eshet. (Pedig milyen hasznos lenne a 0 értéket beállítani...)
mailto - A mail parancsban használt default e-mail cím.
term - Ez ritkábban kell. A termináltípusunkat állíthatjuk be, ez szinte mindig VT100. Ha viszont NEM az, akkor muszáj beállítani, mert igen fura dolgok fognak megjelenni.

Az eredmények jellemzőek a Hálózat kereséseire: Valószínűleg találunk rengeteg, nem is a témához kapcsolódó anyagot, lesz jó néhány értéktelen anyag. S ha szerencsénk és türelmünk van, akkor megtaláljuk a témára vonatkozó "bölcsek kövét".

Ha egy keresés nem akar sikerülni, akkor a legfontosabb: KÉRDEZZ!

Kérdezz - a Usenet-en, a géped rendszergazdáit, a barátaidat, de soha ne add fel. Mindig lehet találni hasznos dolgokat... Természetesen a WWW témában is lesz néhány ftp kereső, mindenekelőtt a http://ftpsearch.unit.no/ftpsearch

IRC

Az Internet Relay Chat egy konferencia rendszer. Itt az embereket nem e-mail címük, hanem egy becenév azonosítja. Általában azért meg lehet tudni, melyik név kit fed. Az IRC kliens programban a parancsok / jellel kezdődnek. Minden, ami nem / jellel kezdődik, az egy publikus üzenet, tehát az adott csatorna minden tagja láthatja. Mielőtt ezeket kiadhatnánk rá kell csatlakozni valamilyen IRC serverre. Ez általában nem gond, mert az irc parancs már magától is csatlakozik - valahova. Később érdemes szerezni egy serverlistát, és a hozzánk legközelebbit használni. (alt.irc newsgroup-ban nézzünk körül serverlista után)

A legfontosabb parancsok:

/quit /signoff - Kilépés
/join /channel - Egy adott csatornára csatlakozás. A csatornák neve mindig #-el kezdődik.
/who - Ki van egy adott csatornán
/names - Egy adott csatornán lévők neve
/whois - Egy becenévről (nick) lehet lekérdezni adatokat. Pl. /whois chx.
/msg - Magán üzenet küldése. Ezt - elméletileg - nem láthatja más, csak a címzett.

Az IRC előnyei nyilvánvalóak, de sajnos komoly hátrányai vannak. Sajnos viszonylag kevesen használják egy időben, így nem könnyű valakire ráakadni. Viszont ez az 5-8000 fő is gyakorlatilag már túlterhelheti az egészet, gyakori, hogy két server nem talál egymásra, stb. A másik az, hogy túl könnyű az egészet lehallgatni, tehát igazán lényeges dolgokra nem használható. Igazából bármit könnyű lehallgatni a Net-n, de például az e-mail-t lehallgatni technikai képtelenség az e-mail-ek nagy száma miatt. Van egy olyan pletyka, feltételezés, de lehet, hogy csak ostoba vicc, hogy valamelyik amerikai titkosszolgálat bizonyos szavakat tartalmazó e-mail-eket elolvas. Például atombomba, Kadhafi, stb. Erre természetesen az a reagálás, hogy egy csomó ember már csak poénból is beleszór egy pár ily szót minden levelébe. Egy viszonylag elterjedt editorban (emacs) van egy funkció, ami kérésre kiköp két sornyi efféle "spook"-t. (M-x spook a parancs)

Telnet

A telnet paranccsal általában valamilyen adatbázist tudunk elérni. Szó esett már a whois, az archie adatbázisokról, de rengeteg más is van. Egy könyvtári rendszernek gyakran nem könnyű megírni a WWW változatát, míg a telnet paranccsal nincs szükség semmilyen átírásra. Hiszen a telnet parancs segítségével "leülhetünk" az adott könyvtárban, és "helyben" kutathatunk az adatbázisban. Nézzünk rögtön egy példát!

telnet hollis.harvard.edu

Ide beléphetünk hollis felhasználói azonosítóval, jelszó nélkül. Ha ezt megtettük, akkor megjelenik a harvardi egyetem könyvtárának rendszere. Rengeteg ilyen és hasonló szolgáltatás érhető el telnettel, javasolom Scott Yanoff Internet Services List c. anyagát. Ez elérhető az alt.internet.services Usenet csoportban, vagy az rtfm.mit.edun ugyane csoport archívumában, s persze a World Wide Web-en is. (Ez utóbbit ld. lejjebb)

Említettem korábban a játékokat, ezeket MUD-nak Multiple User Dungeon-nak nevezik. Ezek közül javaslom megtekintésre a Holy Mission-t, ez ausztriában van:

telnet 140.78.3.1 2001 vagy

telnet alijku05.edvz.uni-linz.ac.at 2001

(A 2001 a végén az ún. port cím.) A további MUD-okról a mudlist@lore.calpoly.edu e-mail címeken kaphatunk felvilágosítást:

To: mudlist@lore.calpoly.edu
Subject: ISSUE

Ebben százával találunk ilyen játékokat, a lista megszerzésének más módozatait, stb.

Gopher

A Gopher, mint már említettem rövid felvelés után lassacskán elmúlóban van. Azonban mintegy 1-2 éves tündöklése során olyan mennyiségű anyag került rá, amely még sokáig meg fogja tartani. (Látjuk majd a történelmi résznél, hogy ez egybeesik a Hálózat igazi robbanásával) A gopher használata igazán egyszerű - csak rávíszed a kurzort a megfelelő menüelemre, és ütsz egy Enter-t. Erre kaphatsz egy másik menüt vagy egy szövegfilet. Esetleg egy program rejtőzik a felirat mellett - ilyenkor ezt az s betű leütésével mentsük el a helyi gépre. Vagy elküldhetjük magunknak e-mailben, az m leütésével. Egy menüvel feljebb juthatunk az u lenyomásával. Végül a q visz ki a gopherből.

Keresni a veronica nevű szolgáltatással lehet. Ezt általában "Search gopherspace" vagy hasonló alatt találjuk. Ennek megadhatunk egy stringet amit kerestetni akarunk. Például

```
ms-dos and os/2   vagy
ms-dos or os/2
```

Tehát az and, or használható itt. Ha sikerrel találtunk egy érdekes menüt, annak helyét az A gomb leütésével tároljuk, majd v-vel tekinthetjük meg. (Ezek a gombok a legtöbb gopher kliensben működnek, mert ezeknek közös az alapjuk.) Ha itt nem nagy A betűt, hanem kis a-t ütünk, akkor csak egy dokumentum helyét tárolja el, nem egy menüet.

A gopher-t is elsősorban adatbázisokra, könyvtári katalógusokra szokták használni, mint a telnet-et. Viszont a gopher-t egyszerűbb kezelni, ennek köszönhető nagy népszerűsége. Van természetesen gopher hírcsoport is: comp.infosystems.gopher

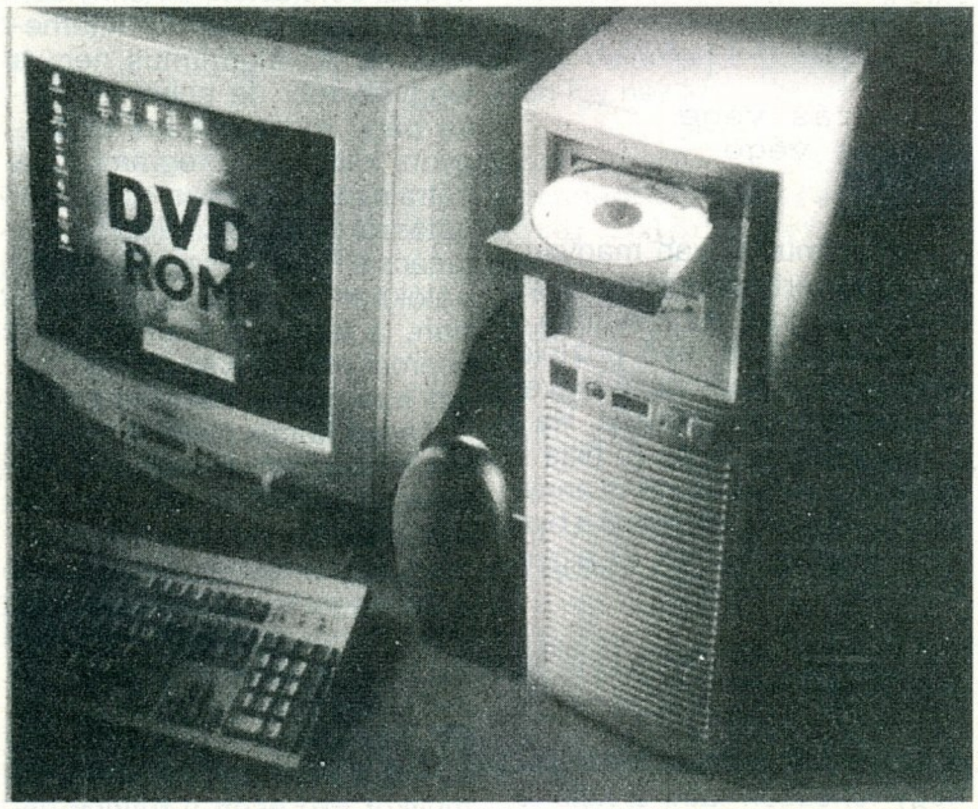
WT Pooh

HARDVERGÖDÉS

DVD

1982-ben megszületett egy szabvány. Apró (12cm átmérőjű) csillogó ezüstkorongról egy órányi csodálatos minőségű hang csendült fel. A szórakoztató elektronika két óriása, a Sony és a Phillips valóban maradandót alkotott. Ez alatt a 14 év alatt csak az USA-ban 120 millió lejátszóegységet és három milliárd CD lemezt adtak el. Az évek alatt erre a lemezre másfajta adatok lopakodtak fel. Elterjedt a személyi számítógép, és az ehhez való adatok tárolására először megszületett a CD-ROM szabvány, majd ennek rögzíthető verziója, a CD-R. Képek is kerültek CD-re Photo CD formájában és egyedi formátumok is születtek, mint a Sony Playstation vagy a CDi. Ez utóbbinak egyik változata alkalmas videófilmek rögzítésére (Video CD, White book). Mindezek mellett a CD maga nem fejlődött. A technika azonban soha nem látott csúcsokat hódított meg. A lézertechnika olyasmire képes, amit emberi ésszel elképzelni is nehéz. Például már képesek vagyunk olyan gyorsan pulzáló lézert készíteni, hogy 1 terabit adatot át lehet préselni egy optikai szálon egyetlen másodperc alatt! Ez 200 CD teljes tartalma - egy másodperc alatt. Ezt a csodát 1996 február 29-én hozta létre közösen az AT&T, a Fujitsu és az NT&T. A lézerek mellett a tömörítőalgoritmusok is sokat fejlődtek. A Mozgóképek Szakértőinek Csoportja létrehozott két szabványt. Ezt a szabványt a csoport nevének angol rövidítéséről MPEG-nek ismerjük. Természetesen jobb mechanikát is elő lehet állítani. Nyolcés tízszeres sebességű CD meghajtókat gyártanak sorozatban, egy minőségibb vinyó lemezei 7200-at fordulnak percenként. Ez körülbelül annyit jelent, mintha egy kétszerese hangsebességű vadászgép a földtől néhány centiméternyire repülne.

Eközben a számítógép nemcsak elterjedt, hanem mondernizálódott is kissé. Az egyre újabb programok egyre hatalmasabb tárolókapacitást igényeltek. Manapság egy Linux disztribúció is már több CD, hogy ne a triviális példákkal dobálózzak.



A fent vázolt két jelenség találkozott. Új CD szabványt dolgoztak ki, ami nem a régi CD újabb variációja, hanem valódi újdonság. Az új lemez célja eleve kettős: Hatalmas adatmennyiséget vagy egy teljes, jó minőségű filmet képes tárolni. Ismerősen néz ki ez az új, Digitális Videó Lemeznek (Disc) azaz DVD-nek nevezett korong: 12 cm átmérőjű, 1.2 mm vastag. Azonban a tartalom már kevésbé ismerős: 4.7 gigabyte adat fér el rétegenként, szemben a régi CD ma már csekély 650MB-jával. Ez elég kevés, ezért az új lemez kétrétegű is lehet, csekély 8.5 gigabyte adatot rögzítve.

A technika nem túl varázslatos e mögött. Ugyanígy, mint a régi CD-nél itt is kicsiny gödrök (pit) tárolják a bit-eket. Csak most még kisebbek, és sűrűbben is helyezkednek el. A hagyományos CD játszó láthatlan, infravörös lézerrel dolgozik, 780 nanométeres hullámhosszon. Az új, DVD játszó látható, vörös fényt használ (650 és 635 nm). Az adatok biztonságát is új algoritmus biztosítja (Reed Solomon Product Code). Ezzel a DVD sokkal ellenállóbb, mint a régi CD. A technikai részletekhez még egy apróságra van szükség: a kétrétegű CD magyarázatára. A lézerhez közelebb eső réteg félig átlátszó, így a lézer képes az alatta fekvő rétegre fókuszálni, majd szükség esetén elhanyagolható idő alatt a másik rétegre átlépni. Ez a kétrétegű felépítés valamivel bonyolultabb, mintha tradicionális módon kétoldalas lemezt specifikáltak volna. Ekkor azonban szükséges lett volna a floppy-k mintájára valamilyen védőtokra. Ez a meglevő gyárak sokkal nagyobb átalakítását, az ismerős forma elvesztését jelentette volna. Ezzel a megoldással (mivel a fizikai forma ugyanaz) a DVD játszók képesek lesznek a régi pár milliárd CD lemez lejátszására, míg a kétoldalas esetben ez nem lett volna ennyire egyszerű.

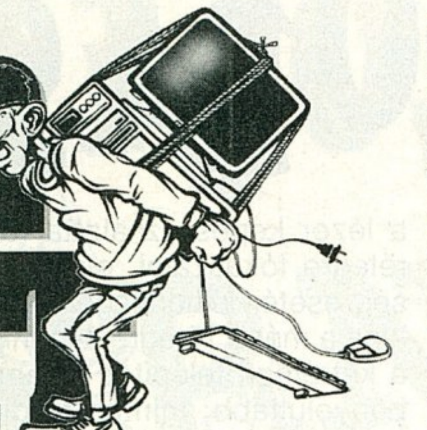
Emlegettem már a videófilmet, mint az új DVD egyik fontos alkalmazását. A CCIR-601 szabványnak megfelelő minőségben kerülhet fel a film mintegy két óra hosszban. E mellett Dolby AC-3 szerint kerül fel a hang. Ez 5+1 csatornát igényel: Bal, közép, jobb, hátsó bal, hátsó jobb, és közös mélyhang. Ha ilyen minőségű nincs szükség, akkor Dolby Pro Logic is rendelkezésre áll, ezzel gyakorlatilag a régi sztereó, 16 bites, CD minőségűnek nevezett hangot rögzíthetünk. És hogy a filmek nemzetközi elterjedését is biztosítsák, nyolc nyelven rögzíthetünk szinkront és 32 sorozat feliratot. Ez utóbbi például kiváló lehetőséget biztosíthat nyelvtanulásra: például egy angol nyelvű filmhez több sorozat, különböző részletességű felirat tartozik. Minél inkább érti már valaki az élő beszédet, annál kevesebb feliratra lesz szüksége. Egy kis probléma a kezdetekben adódhat: Két óra film 12 centis korongra rögzítéséhez igen jó tömörítő algoritmus szükséges. Ezt az MPEG-2 tömörítőal-goritmus biztosítja. Itt egy apró probléma merül fel: a világon '96 tavaszán nagyon kevés MPEG-2 tömörítőeszköz létezett. Márpedig az első DVD eszközök már karácsony előtt várhatóak. (Remélhetően 100000 Ft alatt) Ezekhez rengeteg film is kéne. Mindenesetre a filmanyag rendelkezésre áll, mivel a DVD mögé meglepő módon minden jelentős szórakoztatóipari cég felsorakozott. Eleinte két csoport dolgozott a nagykapacitású CD korongon, de szerencsére '95 második felében sikerült megegyezniük. Kíváncsian várom, hogy sikerül-e elszúrniuk a DVD premierjét...

Nemcsak film van a világon, szóljunk végül a DVD-ROM-ról is! A legfontosabbat már emlegettem: több, mint 12 hagyományos CD egyetlen korongon. (Ez még a Sierra játékoknak is elég egy ideig...) A másik előny a sebesség lesz. Bár konkrét adatokat még nem találtam, a Sony szerint a leglassabb DVD-ROM is állva hagyja a leggyorsabb CD ROM meghajtót. Azért ezt így kétlem, de az kétségtelen, hogy a DVD-ROM a hagyományos CD-nél nagyobb sebességre képes. A hagyományos CD maximális sebessége olyan 10-12-szeres lehet. E mellett már készül a CD-R és a legújabb és (talán legutolsó) CD szabvány, a CD-E DVD verziója. A CD-R-t mindenki ismeri: egyszer, de házilag írható CD-ROM.

A CD-E még nincs is igazán piacon, de nagyon várjuk: nem egyszer (a Phillips szerint úgy ezerszer) és házilag írható. Változatlanul nem lesz alkalmas vinyó pótlásra, mivel véletlenszerű írást nem támogat ez a szabvány sem, de azért a CD-R-nél sokkal jobb. Tehát lesz, úgy '98 körül DVD-R és valamikor a meg nem határozott jövőben újraírható DVD is. Ez utóbbi a hagyományos fotó és videó rögzítő eszközök végét jelenti majd, várhatóan még ebben az évezredben.

WT Pooh

USER ROVAT



Programozási tippek és trükkök

A múltkori cikkben megígértem, hogy most egy pcx képkirakót fogunk megvalósítani. Ez meg fog történni, csak előtte **(Meg írsz bele hosszú őket, te átok! -WT Pooh)** még fel szeretném hívni valamire a figyelmet. Az előző számban az egyik forráskódban volt egy tömbfeltöltés, ami hibásnak tűnhetett:

```
For i:=1 to 65535 do
{Ciklus a tömb feltöltéséhez}
scr^[i]:=15;
```

Igaz, a tömb csak 64000 byteból állt, és mi továbbtöltöttük. Ez azért volt, hogy a későbbiekben, amikor majd áttérünk az SVGA programozására, ne kelljen sokat változtatni az eddigi műveinken. Ott ugyanis pld. 640*480/256-os felbontásnál a képernyő több, 64 kbyte-os, azaz 65535-ös lapból áll. A forrás egyébként működik, és ha valaki átírja 64000-re a ciklus változóját, akkor is okés lesz a dolog. Szóval, hogy is néz ki egy pcx file. A helyhiány miatt nem írhatom le a teljes felépítést és visszakódolást.

Ehelyett inkább egy 320*200-as kép betöltését készítjük el, az alappalettát használva. Innen már bárki megtudja írni magának a saját képkezelőjét. Nos, a pcx file fejlécét az első 128 byte-on találjuk. Erre akkor lehet szükség, hogyha nem tudjuk a megjelenítendő kép adatait. Mivel ismerjük a felbontást, a kép méreteit, illetve, hogy milyen színeket használunk, így erre a 128 byte-ra nem lesz szükségünk. A következő néhány byte a kép adatait tartalmazza, persze tömörítve. Dekódolása a következőképpen néz ki:

```
i:=0; {Ciklus amig nincs kész}
byt:=Beolvas(következő byte)   Ha a byte felső két bitje 1, akkor
clk:=byte alsó 6 bitje
byt:=Beolvas(következő byte)
Ciklus loop:=1-től clk-ig
Kiteszpont(i,byt)
i:=i+1
Ciklus vége
különben
Kiteszpont(i,byt)
i:=i+1
Elágazás vége
Ciklus vége
```

Az algoritmus ugyan magyarul van, de azért pár dolog magyarázatra szorul: Az i változó a képmemóriában levő pozíció tárolója, azaz, hogy hova legyen a következő pont kirakva. Ha a beolvasott byte 7. és 8. bitje 1, akkor a következő byte-ot annyiszor kell kitenni, amennyi a byte alsó 6 bitjére írva van. Ez a gyakorlatban így néz ki:

```
$c6 $1 - 11000110b
00000001b
```

A számokat átírtam binárisra, hogy lehessen látni a különbséget. Az első byte 7. és 8. bitje egy, így az utána következő byte-ot 6-szor kell kitenni, mivel ez a szám van az alsó 6 biten ábrázolva. Ha a 7. és 8. bit nem 1, akkor csak az adatot ki kell írni az aktuális pozícióra. A bitek vizsgálatát legegyszerűbben egy and(és) logikai művelettel tehetjük meg. Ennek használatát bármelyik programozással foglalkozó könyvben meg lehet találni. Azt, hogy a ciklus meddig menjen, többféleképpen meg lehet adni: egyrészt, ha tudjuk a kép felbontását, akkor egyszerűen addig folytatódik a ciklusmag végrehajtása, amíg ki nem tettünk a kép képpontjainak számával megegyező darabszámú pixelt. Másrészt, és én inkább ezt ajánlom, ha tudjuk a file méretét, akkor abból kivonva a fejléc(128 byte) és a paletta(768 byte) méretét, megkapjuk a kép pixeleinek számát. Ezt felhasználva már bárki megtudja írni a ciklusfeltételt. Ez az utóbbi eljárás azért célszerűbb, mert így egy általános PCX-megjelenítőt sokkal könnyebb megírni. A file-ban a képernyőre kikerülő adatok után már csak a paletta adatai vannak eltárolva, összesen 768 byte-on. Mivel egy színt RGB összetevők szerint tárol, így a 768 elosztva 3-mal megadja a színek számát, ami, mint már az előzőekben írtam, 256 szín. Ha azt szeretnénk, hogy a kirakás ne látszódjon, csak hirtelen jelenjen meg a kép, nem kell mást tenni, mint a palettaregisztereket nullázni, majd ezután kiírni az adatokat a képernyőre. Az így fekete színnel jelenik meg, tehát nem látni a kirakást. Ha a műveletet befejeztük, már csak a palettaadatokat kell visszatölteni a regiszterekbe. Egyelőre a pcx-szel kapcsolatos tanulmányokat befejeztük, amennyiben van rá igény, a jövőben kitérhetünk rá. Az algoritmus nem a leggyorsabb, de ebből kiindulva bárki megtudja írni villámgyors képkirakó programját. A hátralevő pár sorban a gyorsítgatásról lesz szó. Először pár tanács a Pascal-t vagy C-t használóknak. A mai átlaggépekben, a legtöbb 486-osban a koproci már be van építve, így azt nyugodtan használhatjuk. Ezt a fordítónak megadva jelentős számolásbeli sebességnövelést érhetünk el. Másrészt, ha már készen vagyunk a programunkkal, érdemes kikapcsolni a Debuggolást, amit megintcsak a fordítónak adhatunk meg. Ezzel is nő a sebesség, ráadásul csökken a végső fileméret. Egyelőre ennyit, és most nézzük a valódi speed-up-ot. A múltkor szó esett a rutinok assemblerbe való átírásába. **(Talán "-ról", nem? -Uboyka)** Ezzel majd még foglalkozunk, de egyelőre csak a putpixel utasítást készítjük el. Nos, egy kis assembler kód, aztán a magyarázat:

```
Procedure
PutPixel(x,y:word;c:byte);
assembler;
Asm
push es            {ES regiszter lementése}
mov ax,0a000h      {A graf.képernyő kezdőcíme ax-be}
mov es,ax          {Majd onnan az es szegmensregiszterbe}
xor dx,dx          {A dx regiszter nullázása}
mov ax,word ptr[y] {Az ax-be az Y koordináta}
mov bx,320         {Bx-be egy sor hossza}
mul bx             {Bx összeszorzása ax-szel}
mov di,ax          {A szorzat eredményét a di offsetregiszterbe}
add di,word ptr[x] {Di-hez hozzáadni az x koordinátát}
mov al,byte ptr[c] {al-be a színt} mov es:[di],al {A kiszámított pozícióra kiírni a színt}
pop es             {ES regiszter visszaállítása}
End;
```

Ez egy pascal forrás, amin belül assemblerben van megírva a putpixel. A koordinátákat 0-319(X koordináta) illetve 0-199(Y koordináta)-ig adhatjuk meg. Mint látszik, az nincs levizsgálva, hogy mekkora számot adunk meg paraméternek, mivel ez nagyban csökkenti a sebességet, és nem mindig célszerű. A graph unit is csak annyit csinál, hogy nagyobb szám esetén nem jeleníti meg a pontot. Ha saját programot írunk, ott úgyis tudni fogjuk, hogy milyen adatok kerülnek a paraméterekbe. Arra, hogy melyik regiszter mit jelent, mire való, nem térek ki, ez az alapvető tudás része. A veremműveleteket nem árt mellőzni, és csak ha szükség van rá, akkor elővenni. A pascal is így adja át az alprogramoknak a paramétereket, és ez nagyon lassú. A másik dolog, amit érdemes minél kevesebbszer használni, az a BIOS rutinok hívogatása. Ennek a használata ugyanis a program sebességének csökkenését eredményezi (A te tevékenységed meg a te halálodat eredményezi...). A rutin a 320*200/256-os felbontásnál használható, de jó alapot nyújt a jövőbeni nagyobb vagy más felbontások használatához. Az elkövetkezendőkben az X-mód(X-mode) lesz a cikkek tárgya. Bár eddig igyekeztem az assemblert kevéssé használni, hogy sokak számára is érthetővé váljon a téma, a jövőben már nem igazán lesz erre lehetőségem. Akit érdekel a grafika programozása, az úgyis megtanulja az assembler használatát. Algoritmusok máskor is lesznek, igyekszem majd a cikkek végén egy-egy effekt leírásának is helyet szorítani. Mindenesetre, ha valakinek valamilyen észrevétele van a cikkel kapcsolatban, vagy akár ötlete, az írjon a szerkesztőség címére. Most pedig következzen némi értekezés egy viszonylag könnyen kezelhető grafikus módról, amely

nem más, mint az Xtended módként is ismert 640x400x256-os üzemmód.

Ez a mód az Xmód egyik variációja, és a nagyobb felbontása, könnyebb használata miatt gondoltam arra, hogy ez legyen ma a főtéma. Az Xtended módhoz kell egy SVGA kártya is, enélkül enyhén szólva lehetetlen lenne használni. Nagyon nagy előnye, hogy nem kell a nagyfelbontás miatt a bankok között kapcsolgatni, és az Xmódhoz hasonlóan a grafika lényegesen gyorsabb más üzemmódokénál. Eddig ahány SVGA kártyán ki lett próbálva, mindegyiken működött, de nem lehetetlen, hogy van olyan grafikus vezérlő, ami nem kompatibilis vele. A mód beállítása hasonlít a 13h(320x200x256) mód beállításához. Ha olyan programot készítünk, ami nagyfelbontású grafikát használ, figyelembe kell vennünk, hogy az alap VGA felbontások felett az SVGA kártyáktól függően más címeket kell használnunk. Ez más típusú kártyáéval megegyezhet, de a tapasztalat azt mutatja, hogy nagyon sok SVGA-kártya üzemmódszáma eltér egymástól. A BIOS használatával is beállíthatunk az Xtended mód értékeivel megegyező képernyőmódot, és ekkor lapozgathatunk össze vissza. Ráadásul a kártyák egymással való inkompatibilitása miatt is meggyűlhet a bajunk. Ekkor, ha nincs nagy sebességre szükségünk, használhatjuk a VESA szabványt. Ehhez is adok egy kis segítséget, a következő lista ugyanis 7 általánosan elterjedt SVGA kártyának a beállítását adja meg(640x400x256-mód):

SVGA Chip	Mód szám
ATI	61h
Chips & Technologies	78h
Genoa	7Eh
Paradise	5Eh
Trident	5Ch
Tseng	2Fh
Video 7	66h

A VESA mód beállítását a VESA Set Super VGA Mode BIOS hívásával tehetjük meg, ahol is a 640x400x256-os módot a 100h-val adhatjuk meg. A következő, egyelőre még Pascal program beállítja az Xtended módot, VESA-t használva.

```
const VIDEO = $10;{
Video megszakítási
címe }
CRTC_ADDR   = $3d4;{
A CRT Controller
(color) báziscíme }
SEQU_ADDR   = $3c4;{
A Sequencer báziscí-
me }

procedure
InitXtended; begin

{ A VESA 640x400x256
mód beállítása }

asm
mov ax, $4F02
mov bx, $100
int VIDEO
end;

{ A VGA képernyőt
egyelőre kikapcsoljuk }
Port[SEQU_ADDR] := 1;
Port[SEQU_ADDR + 1] :=
Port[SEQU_ADDR + 1] or
$20;

{ A Chain-4 bit
kikapcsolása(A 3.bit a
4-es indexnél, a 0x3c4
portnál) }
PortW[SEQU_ADDR] :=
$0604;

{ A word mód kikapcso-
lása a CRT Controller
Mode Control regiszte-
rének beállításával
(index 0x17, port
0x3d4) }
PortW[CRTC_ADDR] :=
$E317;

{ A doubleword mód
kikapcsolása az
Underline Location
regiszter beállításával
(index 0x14, port
0x3d4) }
PortW[CRTC_ADDR] :=
$0014;

{ A teljes vidomemória
törlése, az összes 4
plane kiválasztásával,
majd 0-ás színt írni
minden szegmensre.}
PortW[SEQU_ADDR] :=
$0F02;
FillChar(Mem[$A000 :
0], $8000, 0);
FillChar(Mem[$A000 :
$8000], $8000, 0);

{ Várni egy kis időt a
képernyő beállításához
}
Delay(100);

{ A képernyőt vissza-
kapcsolni}
Port[SEQU_ADDR] := 1;
Port[SEQU_ADDR + 1] :=
Port[SEQU_ADDR + 1] and
$DF;
end;
```

Maga a beállítás nem egy bonyolult művelet, könnyű átírni assemblerre. A képernyő bezárása egy egyszerű int hívással történik:

```
Procedure
DeinitXtended;assembler;
Asm
mov ax,3
int 10h
End;
```

Ez a rutin egyszerűen átváltja a felbontást a standard szöveges felbontásra. Nekem ez eddig mindig bevált. A képernyőmód használatához nem árt tudni, hogy hogyan kell kitenni egy pixelt valamelyik pozícióba. A rutin így néz ki:

```
procedure
XtendedPutPixel(x, y :
word; color : byte);
begin
{ A map mask beállítása
a megfelelő plane
kiválasztásához}
PortW[SEQU_ADDR] :=
$100 shl (x and 3) + 2;

{ A címzés
kiszámítása(y * 160 + x
div 4) és a pixel
kiírása }
Mem[$A000 : y shl 7 + y
shl 5 + x shr 2] :=
color;
end;
```

Bár ez a rutin eléggé lassú az assembleres változatához képest, de azért érdemes egy kicsit szemügyre venni. Akik most próbálkoznak először assembler használatával, a későbbiekben leírt assembly rutinnal összehasonlítva képet kaphatnak a működéséről. Most jöjjön a beígért assembly forrás:

```
procedure
PutPixel(x, y :
word; color :
byte);assembler;
Asm
mov ax,$a000
mov es,ax
xor di,di
mov cx,y
mov dx,cx
shl cx,7
add di,cx
mov cx,dx
shl cx,5
add di,cx
mov cx,x
shr cx,2
add di,cx
mov cl,color
mov es:[di],cl
end;
```

Amint a gyakorlott assembly programozó észreveszi, ebből hiányzik az out utasítás, aminek a Pascalban a Port tömb felel meg. Ez azért van így, mert amikor teljesen át lett írva a Pascal forrás assemblerre, egyszerűen kifagyott. Az out utasítás használata nélkül is tökéletesen működik a dolog. A pixel kiolvasását mindenki oldja meg maga, nem nehéz, csak nem írni kell a kiszámított címre, hanem onnan olvasni. A következő számban tényleg az X módról lesz szó, de addig is szerintem megér annyi időt, hogy egy kicsit ezzel a felbontással is foglalkozzunk. Ha másért nem is, a felbontás mérete és a sebesség miatt. Arra gondoltam, hogy a hátralevőkben pár grafikai effektet mutatok be. Kezdjük talán a 3. dimenzióval. A demók 99%-a általában tartalmaz valamilyen 3D-s forgatást, alakzatot, stb. A játékok is igen gyakran használják, mert a látványossága mellett könnyű kezelni és maga a rutin is gyorsabb. Ezt eddig a vektor-grafikáról írtam, mert ebből fejlődtek ki a különböző texture-mapping eljárások, amiket a Doom-tól kezdve nagyon sok program használ. Ha minden igaz, a következő számok valamelyikében szó lesz a Doom-szerű grafika megvalósításáról is. Tehát ott tartottam, hogy 3D. Az első gond az, hogy a képernyőn megjelenő pontokat, grafikákat 2.dimenzióban, azaz síkban látjuk. A síkban egy pont koordinátáit 2 adattal adhatjuk meg, úgy mint x-koordináta és y-koordináta. A 3.dimenzióban ehhez még jön egy z-koordináta is, ami nem más, mint az ábrázolandó pont mélysége. A 2.dimenziót könnyű használni, elvégre az x,y koordinátákkal csak a bal felső saroktól való távolságot adjuk meg. Ráadásul a képernyő is 2D-s. A 3.dimenzió z koordinátájának nincs megfelelője a 2.dimenzióban. Ezért a 3D-ból le kell konvertálni 2D-be a koordinátákat, amik így megjeleníthetővé válnak. Nem árt azért azt is tudni, hogy a 3.dimenzióból 2 dimenzióba való konvertálás adatvesztéssel jár, mivel innentől kezdve a z koordináta megszűnik. Ezért nem lehet 2.dimenzióban ábrázolt alakot visszakonvertálni pontosan az eredeti 3.dimenziós alakjára. Különböző csalásokkal persze el lehet érni olyan hatást, mintha sikerült volna a visszafelé való konvertálás, de számunkra ennek nincs jelentősége. Nos, addig eljutottunk,

hogy le kell konvertálni a koordinátákat. Aki tanult középiskolában koordináta geometriát és trigonometriát, az magától is meg tudja valósítani a szögfüggvények és a tanult elméletek alapján a konvertáló algoritmust. Most pár Pascal forrás jön, az egyszerűséget szem előtt tartva:

```
Function x3d(x1, z1
: Integer) : Inte-
ger;
begin
x3d := Round(x1 -
(z1 * Cos(Theta)));
end;

Function y3d(y1, z1
: Integer) : Inte-
ger;
begin
y3d := Round(y1 -
(z1 * Sin(Theta)));
end;
```

A paramétereket megadva az x3d az x koordináta 2.dimenzióba történő konvertálását, az y3d az y koordináta 2.dimenzióba történő konvertálását valósítja meg. A Theta nem más, mint a z koordináta a képernyő síkjával bezárt szöge. Ezek a rutinok nem a leggyorsabbak, de a demonstrációnak megfelelnek. Még annyi hozzáfűzni valóm van ezekhez a rutinokhoz, hogy a sinus és cosinus függvények értékeit célszerűbb előre letárolni egy tömben, majd onnan elővenni. Ez enyhén szólva dob a sebességen, ráadásul assemblerben sinust és cosinust számolni nem épp a legnagyobb öröm. Egy kis ötlet, amit később akár a saját rutingyűjteményünkbe is beletehetünk:

```
Procedure plot3d(x,
y, z : Integer);
begin
putpixel(x3d(x, z),
y3d(y, z),15);
end;
```

Ezzel feleslegessé válik a koordináták saját kezű konvertálgatása pontkirakás esetén. Persze, ha vonalakkal akarjuk összekötni a pontokat, ott megint szükségünk lesz az x3d és y3d függvényekre. Ebben a témában utoljára már csak annyi maradt, hogy a theta-t adjuk meg konstansként. Szerintem érdemes kipróbálni a 45-fokot, amit egyszerűen így adhatunk meg:

```
Const theta=45;
```

A pascal forrásokat azért használom, mert ez az egyik legelterjedtebb nyelv, és nagyon áttekinthető. Azért lesznek assembler források is. A 3.dimenzió után következzen még egy érdekes effekt, a scaling. Sokan láttak már olyan programot, amiben a háttérből az előtérbe nagyítódott egy kép, egy szöveg. Ezt hívják zoom-olásnak, és ennek egy nagyon egyszerű és gyors fajtája a scaling. Hátránya, hogy csak kicsinyíteni lehet vele, de azt nagyon gyorsan, mert szinte semmi számolás nem kell hozzá. Ehhez viszont az kell, hogy az eredeti kép - amit lekicsinyítünk - a memóriában legyen tárolva. Ez egy 320x200x256 színű képnél 64000 byte-ot jelent, ami azért elég sok. Mindenesetre ez az egyik olyan alapeffektus, amit a kezdők is könnyedén megírhatnak, és így kellemes élményhez juthatnak. Az algoritmusa is eléggé egyszerű:

```
x:=1;
y:=1;
Ciklus i:=1-től
ymérett/scaling
        Ciklus j:=1-
től xméret/scaling

KiteszPont(j,i,tomb[x,y]);

x:=x+scaling;
        Ciklus vége
        y:=y+scaling;
Ciklus vége
```

Amint az az algoritmusból is látszik, az egész nem más, mint egy nagy csalás. Egyszerűen annyi történik, hogy mindig az annyiadik pontot tesszük ki, mint amekkora a scaling mérete. A scaling-nak, ami egy változó, akkora értéket kell megadni, ahányadára szeretnénk csökkenteni a képet. A kép, amin a műveletet végezzük, a tomb nevű 2.dimenziós tömbben van eltárolva. Szerintem érdemes kísérletezgetni ezzel az effekttel, mivel az egyszerűsége mellett egészen jó dolgokat lehet belőle kihozni. Azért felsorolok egypár ötletet:

- Egy kép oldalról beugrik a képernyő közepére. Ezt egyszerűen az x koordináta változtatásával lehet megtenni.
- A képünk beesik a képernyő tetejéről, és ott elkezd rugózni. Ennek a megvalósítása nagyban hasonlít az előzőéhez, mégis egészen más, látványos effektet kapunk.

Nos, úgy vélem, a scalingból elég is lesz, nézzünk inkább valami mást. Talán a tűz(fire) effektus meg is teszi. Akinek van Dos Navigator-a, és nézegette már a képernyővédőket, ott található egy fire nevű screenblankert. Az egész effektus úgy néz ki, hogy a képernyő aljából kiindulva lángok törnek a képernyő teteje felé. Ezt nem nehéz megcsinálni, mivel csak összegezésre és átlagszámításra lesz szükség. A megvalósítása az alábbiak szerint történik: Kell egy screen-buffer, ahonnan a kész lángokat a képernyőre másoljuk. Szükségünk lesz egy alapbufferre is, amit fel kell tölteni véletlen-számokkal. Használjunk 320x200x256-as felbontást, így az alapbufferünk mérete 1-től 320-ig terjed. A véletlenszámokat 0-tól 200-ig válogathatjuk. Miután feltöltöttük az alapbuffert, a screen buffert is elkezdjük feltölteni alulról, elvégre onnan jönnek a lángok. A legalsó sor 2. pozíciójába írunk először. Vesszük a körülötte lévő pontok összegét, majd elosztjuk a pontok számával, ami alapesetben 8. Ha gyorsítani akarunk a rutinon, akkor nem kötelező az összes mellette levő pontot összeadni, de így romlik az effekt minősége. Az alsó sorban elhelyezkedő pontoknak az értékét az alapbufferből vegyük ki. Az egész művelet a (2,200) koordinátájú pont esetén így fog kinézni:

```
tomb[2,200]
:=(tomb[1,200]+
tomb[1,199]+tomb[2,199]
+tomb[3,199]+tomb[3,200]
+alappuffer[1]+alapuffer[2]
+alapbuffer[3])
osztva 8-al;
```

Ezt minden pontra elvégezve ebben a sorban kapunk egy alacsony lángot. Majd az alapbuffert új számokkal feltöltve, a screenbufferben lévő sorokat feljebb scrollozva kezdhetjük újra az egészet. Ha az újrakezdés előtt átmásoljuk a screenbuffert a képernyőre, akkor ott egy folyamatosan növekvő lángot fogunk látni. Ha csak azt akarjuk, hogy egy láng jelenjen meg, akkor a screenbuffer tetejéről kell kezdeni az átlagolást, és így a scroll-t ki lehet hagyni. Ezzel kicsit nő a sebessége az eljárásunknak. Ahhoz, hogy szépen nézzen ki a láng, be kell állítani a megfelelő pallettaszíneket. A színátmenetek beállításával nagyon szép tüzet kaphatunk. Az alapbufferre azért van szükség, és azért nem lehet a screenbuffer alja, mert a véletlenszámok miatt nem nézne jól ki, ha egy világosabb vörös szín felett egy sötétebb pompázna. Szóval, így helyes. A tűzeffekt tárgyalásával az effektekről szóló részt befejeztük.

Most még egypár jótanács, segítség következik, ami egyaránt szól a kezdő és a haladó programozóknak. Ha azt akarjuk, hogy a programunk gyorsuljon, írjuk át a matematikai műveleteket assemblerbe. Keressünk olyan ciklusokat, amik 1-10(0)-szer hajtódnak végre, mert ezeket érdemes inkább megszüntetni, és helyette a ciklusmagot annyiszor lemásolni. Persze itt figyelembe kell venni a memória kihasználtságát, méretét, stb. Ha valamilyen számot többször számolunk ki, mint a 3.dimenziós részben a sinus és cosinus értékeket, akkor ezeket érdemes tömbben vagy valamilyen más változóban eltárolni.

Végezetül egy kis segítség azoknak, akik szeretnék, ha gyorsulna a gépük bootoláskor. Ha az autoexec.bat-ban a Rem-eket kicserélik kettőspontra, akkor a DOS azt mint cimke veszi figyelembe, így nem értelmezi. A Rem ezzel szenben értelmezve lesz, mivel ez egy DOS utasítás. Ez csak az autoexec.batban használható, a config.sysben nem nagyon akart működni. Igaz, ez nem hardware közeli programozás, de ezt is programozásnak hívják. A neve, gondolom jópár embernek ismerős: batch-programozás. Nem tartozik szorosan az eddig elkezdett témához, de én úgy vélem, hogy ez hasznos dolog.

A cikk végére már csak annyit, hogy a jelenlegi scene kicsit halódóban van. Ha te nem is versenyeztél még demóversenyen, csak láttál pár demót, és érzel magadban annyi tudást, hogy meg tudj írni egy programot, legyen az intro, dentro, demo, akkor ne habozz, vesd magad a géped elé és hajrá. Ne azt nézd, hogy más mit tud, hanem azt, hogy te mire vagy képes.

Lehet, hogy az első programod nem lesz a legjobb, de már elindultál azon az úton, hogy bekerülj a scene-re. Szóval, ne hagyjátok, hogy kis hazánkban a programozás az infláció ellentéte legyen. Eme buzdítás után már csak annyit, hogy várom ötleteiteket, tanácsaitokat.

Igyekszem a cikkben mindenki számára érdekeset írni, de ez egy eléggé nehéz dolog. Remélem, azért a mostani cikkben is van olyan dolog, amit fel tudtok használni.

Fec / Orion Design

DECIBEL

Üdv néktek zenerajongók!

A múlt számból már kiderült, hogy az Inertia Player nem épp a legtökéletesebb. Na igen, de vajon melyik az? A válasz az, hogy egyik sem. A multiplayer-ek(többféle típusú modult játszó programok) nagy hibája, hogy általában először egy közös, belső formátumra alakítják a zenéket, és úgy játszák le. A bibi ott van, hogy a modulok NEM KOMPATIBILISEK egymással, de nem csak pld. a csatornák számát tekintve, hanem még a parancsok lejátszását is kisebb-nagyobb eltéréssel oldják meg, így pld. az S3M-ra átalakított MOD-ok már nem úgy hangzanak, mint az eredeti. Mostanában a moduleplayer írók kezdik ezt felismerni, és olyan lejátszókat írnak, ahol minden formátumot más programrész kezel. Ez jól hangzik, de sajnos távolról sem tökéletes, ugyanis egy adott típuson belül is lehetnek eltérések, például az Amigáról áthozott négycsatornás MOD-ok maximum három oktávot használhatnak, míg a PC-vel írtak nyolcat. Ez akkor válik problémává, mikor egy parancs hatására a hang "kicsúszik" a megadott tartományból, így egészen más hangzást létrehozva, mint ahogy azt a szerző elképzelte.

Sokak számára azonban az elsődleges szempont a látvány. Manapság egy jobb moduleplayer úgy néz ki, mint egy hifi cucc, vagy éppenséggel egy equalizer. A jobbak képesek realtime fourier-analizisre és hullámforma kijelzésre is. Majd' mindegyikkel lehet ún. jukebox-ot csinálni, vagyis egy tetszőleges listát elkészíteni, amiből a player sorban lejátsza a zenéket. Melyiket használjuk? Ez tőlünk függ. Mit akarunk, szép kijelzést vagy tökéletes hangzást? Milyen formátumot akarunk lejátszani? Néhány elterjedtebb player-t ajánlanék:

Dual Module Player (DMP)
Az egyik legrégebbi multiplayer, emlékszem, hogy amikor 1993-ban megvettem a GUS-omat, ez volt az egyetlen többcsatornás lejátszó, ami kezelte azt. Sok jót sajnos nem lehet elmondani róla, tulajdonképpen minden formátumot hibásan játszik, a GUS kezelés elég gyenge, tele van Ultraclick(tm)-kel, néha kihagy egy-egy hangot, szóval nem valami megbízható. A kijelzés karakteres, de jól áttekinthető, funkcionális. Mivel elég rég jelent meg a legújabb verzió, így XM-et nem játszik, viszont egy sor mást igen, pld. MOD, S3M, DMF, 669, stb.

Music Disc Player (MDP)
Multiplayer-nek ugyan nem nagyon nevezhető, révén, hogy csak MOD-ot és S3M-et játszik. Amiért mégis megemlítem, az az, hogy S3M lejátszásra (ami egy nagyon elterjedt, és kedvelt formátum) ez a legalkalmasabb, ugyanis az a Future Crew írta, aki magát a Scream Tracker 3-at. Grafikus "felülete" van, ami szerintem nem csúnya, de nagyon haszontalan. Mint már említettem, ez a legjobb S3M player, de MOD-ot is tűrhetően játszik, bár itt már nagyon kihallatszik az a bevezetőben leírt dolog. (MOD->S3M)

CapaMod
Nevéből következően a Capacala nevű csapat lejátszója, ami egy igen-igen jó MOD/S3M lejátszó. Mindkét formátumot közel tökéletesen játszik, nem csoda, hogy a partik zeneversenyein sokan mellékelik alkotásukhoz. Elég kevés dolgot lehet állítani, és a kijelzés is karakteres, emellett azonban mindenkinek ajánlom, aki egy kicsit is ad arra, hogy a zene úgy legyen lejátszva, ahogy azt a szerző eltervezte.

PMP (nem tudom, hogy miért!)
Ezt a lejátszót mellékelik a nagyszerű FastTracker 2-höz. Semmilyen kijelzése nincs, egy egyszerű commandline player, viszont az egyetlen tökéletes XM lejátszó (talán nem véletlenül), és MOD-ot illetve S3M-et is igen jól játszik.

Cubic Player
Mostanában ez a legkedveltebb lejátszó, ami talán nem is csoda, tekintve, hogy mit tud. Játszik MOD-ot, S3M-et, XM-et, ULT-t, 669-et, DMF-et, és még egy rakás mindent. Egyik fő tulajdonsága, hogy MID-eket is játszik, s ez még nem minden! Ha rendelkezünk a GUS-hoz adott PAT file-okkal (midi hangminták), akkor a CP Sound Blaster-en is GUS-t megközelítő minőségben játsza le a MID-eket! Ez egy hatalmas ötlet, és egy nagyon jól használható funkció. Le lehet vele játszani audio cd-t is, bár nálam volt néhány lemez, ahol egyszerűen elhagyott néhány track-et. Egyik formátumot sem játsza tökéletesen, bár ez megbocsájtható, hisz ilyen jól átgondolt struktúrát ritkán lát az ember, főleg egy zenelejátszóban. Tud ez mindent, van fourier-analízis, grafikus spektrum-analizátor (ez marha jól néz ki, nézzétek meg!), mindez akár 1024x768-ban! Mindenkinek ajánlom, aki zenét válogat, hallgat, vagy csak szereti az igényes designt. Majd elfelejtettem! Az egyik leglényegesebb dolog: a program képes modulokból WAV file-t csinálni, így már nincs akadály a jobbnál jobb zenék tökéletes minőségű CD másolatainak!

Reptile / AstroideA

MIT, HOL TALÁLUNK?

Az utóbbi időben elég sokan panaszkodtatok, hogy nagyon régen közöltünk már katalógust azokról a játékokról, amelyekről leírás, térkép stb. jelent meg valamely előző kiadványunkban (újságban, könyvben). Az alant elterülő listában bent találhatók azok a kiadványok is, amelyek már újságként (pl. CoV 1-17), illetve könyvként (pl. CoV Évkönyv'91, PC-s játékok 1. stb.) nem kaphatók, azonban ezen szöveganyagok mind rajta lesznek a CD Ultra 96/1-es CD-n! Azonban rendkívüli akciót tartunk a még kapható újságokra, a CoV 18-51 számok, a két nyári Különszám, valamint a Getto és CoVboy Különszámok csak egyben (37 db. újság) megrendelhetők, csomagköltséggel együtt mindössze 1.200 Ft-ért, azaz mintegy 4 ezer Ft-tal olcsóbban a fogyasztóá árnál. Ezen akció és ez az ár csak a maradványkészletünkre vonatkozik, és a beérkezett megrendelések sorrendjében tudjuk teljesíteni.

11TH HOUR (PC Ultra 2)
1869 (CoV 45)
3D ACTION (PC-s j.2.)
3D BODY ADVENTURE (PC-s j.2.)
3D MOVIE MAKER (MS HOME) (PC Ultra 2)
4x4 OFF ROAD RACING (ÉVK'91)
500 NATIONS (MS HOME) (CoV 62)
5TH FLEET (CoV 57)
688 ATTACK SUB (ÉVK'91)
A NIGHTMARE ON ELM STREET (CoV 39)
A NINJA KÜLDETÉSE (ÉVK'91)
A VCR KINCSE (CoV 23)
A-07 (CoV 5)
A-10 TANK KILLER (ÉVK'91)
A-IV NETWORKS (CoV 62)
ACE (CoV 25)
ACES OVER EUROPE (CoV 51)
ACTION THEATRE (CoV 54, CoV 55)
AIR BUCKS (PC-s j.2.)
AIR SUPPORT (CoV 46/47)
ALIENS (PC Ultra 3)
ALLIED GENERAL (PC Ultra 2)
ĆLOM ÉDES ĆLOM (ÉVK'91)
ALONE IN THE DARK (CoV 41, CoV 42, Évk'95)
ALVILÁG URA (CoV 16)
ANCIENT ART OF WAR (PC-s j.2.)
ANCIENT LANDS (MICROSOFT HOME) (CoV 57)
ANDY CAPP (ÉVK'91)
ANNALS OF ROME (ÉVK'91)
ARCANA (CoV 9)
ARCHIPELAGOS (CoV 2)
ARENA (PC-s j.2.)
ARROW OF DEATH I. (CoV 25)
ART GALLERY (CoV 54)
ARTHUR THE QUEST FOR EXCALIBUR (CoV 23)
ASCENDANCY (PC-s j.4., CoV 62)
ASTERIX (PC-s j.2.)
ASYLUM (CoV 20-21)
AURORA EDITOR (PC-s j.4.)
AZTEC TOMB (CoV 24)
BARBARIAN 3 (ÉVK'91)
BARD'S TALE II. (CoV 15)
BARD'S TALE III. (CoV 11), (CoV 13), (CoV 20-21), (ÉVK'91)
BARRY McGUIGAN'S BOXING (CoV 26)
BAT'90 (CoV 18)
BATMAN - JOKER/PENGUIN (CoV 2)
BATMAN - THE MOVIE (CoV 4)
BATTLE CHESS (CoV 4)
BATTLE CHESS II. (CoV 23)
BATTLE ISLE 3 (PC Ultra 1)
BATTLEGROUND ARDENNES (PC Ultra 1)
BATTLES OF NAPOLEON (CoV 23)
BEACH VOLLEY (CoV 4)
BERKS 3 (CoV 3)
BETRAYAL AT KRONDOR (CoV 46/47)
BEVERLY HILL BILLIE (CoV 49)
BEVERLY HILLS COP (ÉVK'91)
BIO CHALLENGE (CoV 8)
BLACKTHORNE (CoV 54)
BLINKY'S SCARY SCHOOL (ÉVK'91)
BLOODNET (CoV 46/47)
BLOODWYCH (CoV 12)
BLUE ANGELS (ÉVK'91)
BOBO (CoV 8)
BÖLCSEK KÖVE (CoV 10)
BOOKSHELF '95 (MICROSOFT HOME) (CoV 58/59)
BOOMBY ADVENTURE (CoV 17)
BORIS VALLEJO FANTASY ARTS (CoV 57)
BORROWED TIME (CoV 8), (CoV 9)
BOSSZÚ (CoV 8)
BOX MANAGER (CoV 13)
BRAINDEAD 13 (PC Ultra 3)
BRIDGEHEAD (CoV 10)
BUCCANEER (ÉVK'91)
BUCK ROGERS (CoV 13), (CoV 15), (CoV 25)
BUFFALO BILL'S WILD WEST RODEO SHOW (CoV 3)
BUSHIDO (CoV 16)
CAMPAIGN (CoV 45)
CANNON FODDER (CoV 48)
CAPITALISM (PC Ultra 1)
CAPTAIN BLOOD (ÉVK'91)
CAPTAIN FIZZ (CoV 23), (CoV 25)
CAPTURED (ÉVK'91)
CAR AND DRIVER (Évk'95)
CARMEN SANDIEGO (ÉVK'91)
CARMEN SANDIEGO 3. (CoV 11/L)
CARNAGE (Évk'95)
CARRIER AT WAR (PC-s j.2.)
CARRIER COMMAND (CoV 12)
CARTHAGE (CoV 14)
CASTLE DRACULA (CoV 25)
CASTLE MASTER (CoV 13)
CASTLE OF DR.BRAIN (PC-s j.2.)
CASTLES (CoV 24)
CAVE GUENNIE (CoV 23)
CENTURION (CoV 16)
CHAMBERS OF SHAOLIN (ÉVK'91)
CHAMONIX CHALLENGE (ÉVK'91)
CHAMPIONS OF KRYNN (CoV 11), (CoV 25)
CHAMPIONS OF KRYNNLE (CoV 40)
CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER (CoV 7)
CINEMANIA (CoV 53)
CIRCUS ATTRACTIONS (CoV 16)
CIVILIZATION 2 (PC Ultra 4)
CLUE MASTER DETECTIVE (CoV 19)
COLONIZATION (CoV 51)
COMBAT AIR PATROL (CoV 40)
COMMAND & CONQUER (PC-s j.4., CoV 62)
COMMAND & CONQUER: COV ERT OPERATIONS (PC Ultra 4)
COMPANIONS OF XANTH (Évk'95)
CONQUEROR AD 1086 (PC Ultra 3)
CONQUEST OF CAMELOT (CoV 18)
CONQUEST OF THE LONGBOW (PC-s j.2.)
COPS'N ROBBERS (CoV 11)
CRIME PATROL (CoV 52)
CRIME TIME (CoV 22)
CRYSTALS OF ARBOERA (CoV 24)
CSAVARGÓS A GOMBÓK BIRODALMÁBAN (CIRCUS ATTRACTIONS (ÉVK'91)
CURSE OF RA (CoV 13)
CURSE OF THE AZURE BONDS (CoV 8), (CoV 20-21)
CYBERMAGE (PC Ultra 1)
CYBERWAR (CoV 53)
DALLAS QUEST (CoV 13)
DANGER FREAK (CoV 6)
DARK FORCES (CoV 56)
DARK LEGIONS (Évk'95)
DARK QUEEN OF KRYNN (CoV 41, CoV 42, CoV 43)
DARK SEED 2 (PC Ultra 3)
DARK SIDE (CoV 4)
DARK SUN (CoV 40, CoV 41, CoV 43, CoV 49)
DARK SUN 2. (CoV 51)
DARKER (CoV 62)
DAS BOOT (CoV 46/47)
DEADALUS ENCOUNTER (CoV 60)
DEATH GATE (CoV 55)
DEATH KNIGHTS OF KRYNN (CoV 40)
DEATH KNIGHTS OF KRYNN ÇCoV 23Ö
DEATH TRACK (PC-s j.2.)
DEFENDER OF THE CROWN (CoV 20-21, +4)
DEFENDER OF THE CROWN (Évk'95)
DEJA VU (CoV 9)
DEJA VU II. (CoV 20-21)
DELI COMPACKER (ÉVK'91)
DEMO DEMON (CoV 19)
DÉMONOK BIRODALMA (CoV 12)
DEMONS DOM (CoV 19)
DESCENT (CoV 53)
DIE HARD (ÉVK'91)
DINOPARK TYCOON (PC-s j.2.)
DIR MASTER (CoV 19)
DISCWORLD (CoV 55, CoV 56, CoV 57)
DISKTOLVAJ (CoV 16)
DIZZY (CoV 6)
DIZZY II. (CoV 6), (CoV 9)
DIZZY III. (CoV 8)
DIZZY IV. (CoV 14)
DOOM II. (CoV 50)
DOOMDARK'S REVENGE (CoV 20-21), (CoV 23)
DRACONUS (ÉVK'91)
DRAGON'S LAIR (CoV 3)
DRAGONSPHERE (PC-s j.4.)
DRAGONWARS (CoV 10), (ÉVK'91)
DREAM MACHINE (CoV 61)
DREAMWEB (CoV 54)
DRILLER (CoV 7)
DRUG WARS (CoV 56)
DRUID (PC Ultra 3)
DUCK TALES (CoV 10)
DUKE NUKEM 3D (PC Ultra 3)
DUNE II. (CoV 40, CoV 41)
DUNGEON HACK (CoV 44)
DUNGEON MASTER (CoV 40)
DUNGEON MASTER (CoV 6)
DUNGEON MASTER 2 (CoV 61)
DUST (PC Ultra 4)
EARTHSIEGE (CoV 57)
EARTHWORM JIM (PC Ultra 3)
EAST CALLING WEST (CoV 25)
ECO QUEST (PC-s j.2.)
ECO QUEST 2. (PC-s j.2.)
ELITE (CoV 1-8), (CoV 14), (ÉVK'91)
ELITE 3 (CoV 58/59)
ELITE II. (CoV 39)
ELVARÁZSOLT KASTÉLY (CoV 17)
EMLYN HUGHES SOCCER (CoV 19)
ENCARTA '95 (MICROSOFT HOME) (CoV 58/59)
ENCARTA '96 (MS HOME) (PC Ultra 3)
ENIGMA (CoV 17)
EPIC (CoV 46/47)
EPIC PINBALL (CoV 43)
ERIK THE VIKING (CoV 19)
ESCAPE FROM DRILL (CoV 2)
ETERNAM (PC-s j.4.)
EUROFIGHTER 2000 (PC Ultra 2)
EXODUS 3010 (CoV 44)
EXTASY (CoV 24)
EXTERMINATOR (CoV 14)
EXTREME PINBALL (PC Ultra 3)
EYE OF BEHOLDER (CoV 19), (CoV 20-21)
F-1 MANAGER (CoV 14)
F-14 TOMCAT (CoV 5)
F-15 STRIKE EAGLE (CoV 20-21)
F-16 COMBAT PILOT (CoV 15)
F1 (Évk'95)
FADE TO BLACK (CoV 61)
FALCON (CoV 5), (CoV 6)
FATE GATES OF DAWN (CoV 39)
FATTY BEAR'S BIRTHDAY SURPRISE (Évk'95)
FIGHTER BOMBER (CoV 14)
FIGHTER WING (CoV 56)
FINAL CARTRIDGE III. (ÉVK'91)
FINDERS KEEPERS (CoV 13)
FIRE KING (CoV 13), (CoV 14)
FIRMBASE (CoV 20-21)
FISH (CoV 14), (CoV 15)
FLASH GORDON (CoV 19)
FLIGHT SIMULATOR 2. (CoV 26)
FLIGHT SIMULATOR 4.0 (CoV 48, CoV 49)
FLIGHT SIMULATOR 5 - BUDAPEST SCEN. (PC Ultra 4)
FLIGHT SIMULATOR 5. (CoV 43)
FLIGHT SIMULATOR 5.0A & 5.1 (CoV 60)
FLIGHT SIMULATOR CARRIBBEAN SCEN. (CoV 61)
FLIGHT SIMULATOR JAPAN SCEN. (CoV 61)
FLIGHT SIMULATOR-SCENERY DESIGNER (CoV 50)
FLIGHT UNLIMITED (CoV 61)
FLINTSTONES (ÉVK'91)
FOGD A PÉNZT ÉS FUSS (CoV 24)
FOOTBALL CHAMPION (CoV 18)
FOOTBALL MANAGER (CoV 24)
FOOTBALLER OF THE YEAR (CoV 7), (CoV 17)
FOOTBALLER OF THE YEAR 2. (CoV 24)
FORGOTTEN WORLDS (CoV 2)
FORMULA ONE GRAND PRIX (PC-s j.2.)
FRANKIE (CoV 8)
FREDDY PHARKAS (PC-s j.2.)
FULL THROTTLE (PC-s j.4.)
FUTURE KNIGHT (CoV 22)
FUTURE WARS (CoV 8)
FUTURE WARS (Évk'95)
GABRIEL KNIGHT (PC-s j.2.)
GABRIEL KNIGHT 2 (PC Ultra 2)
GAMEBASIC (ÉVK'91)
GAMES CREATOR (CoV 6-7)
GAMES DESIGNER (ÉVK'91)
GARFIELD - WINTER'S TAIL (CoV 4)
GATEWAY TO APSHAI (CoV 20-21)
GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER (CoV 24)
GENGSZTER (CoV 18)
GEYSHA (CoV 14), (CoV 22)
GILDED AGE (CoV 22)
GOBLINS 2. (CoV 42)
GOBLINS 3. (CoV 41)
GORDIAN TOMB (ÉVK'91)
GRAPHICS DESIGNER (ÉVK'91)
GREMLINS (CoV 15)
GREY WOLF (CoV 57)
GUADALCANAL (CoV 14)
GUNSHIP (CoV 5)
GUNSHIP 2000 (CoV 41)
H.C.Ş. PACKER (ÉVK'91)
HALCLLABIRINTUS (CoV 25)
HARD DRIVIN' (CoV 6)
HEATSEEKER (CoV 16)
HEAVY METAL (ÉVK'91)
HEIMDALL 2. (Évk'95)
HERETIC (CoV 53)
HERO QUEST (CoV 20-21)
HERO QUEST 2. (CoV 22)
HERO'S QUEST (ÉVK'91)
HEROES OF THE LANCE (CoV 13)
HŐS LOVAG (CoV 13)
HEXENKÜCHE (CoV 18)
HILL STREET BLUES (CoV 55)
HIRES MASTER (ÉVK'91)
HOBBIT (CoV 13)
HOLLYWOOD POKER (CoV 14)
HOME ALONE (PC-s j.2.)
HORDE (CoV 45, CoV 49)
HOSTAGES (CoV 4)
HOW THE LEOPARD GOT HIS SPOTS (MS HOME) (CoV 61)
HYPA BALL (CoV 19)
IDŐLABIRINTUS (CoV 14), (CoV 23)
IDŐUTAZÓ (CoV 17)
IMAGINATION (CoV 26)
INCA II. (CoV 40)
INCIDENT AT ROSWELL (CoV 61)
INDIANA JONES III. (CoV 5)
INDIANAPOLIS 500 (Évk'95)
INDY III. (CoV 45)
INDYCAR RACING (PC-s j.2.)
INDYCAR RACING 2 (PC Ultra 2)
INKĆK KINCSE (CoV 19)
INTO THE EAGLE'S NEST (CoV 10)
INVICIBLE (CoV 17)
ISHAR I. (CoV 45)
ISLAND OF DR.BRAIN (PC-s j.2.)
ISLAND PERIL (PC Ultra 4)
J.A.'S RALLY SPEEDWAY (CoV 18)
JAGGED ALLIANCE (PC-s j.4.)
JAWS (CoV 23)
JETSONS (CoV 20-21)
JINXTER (CoV 26)
JOAN OF ARC (CoV 1), (CoV 2)
JOHNNY MNEMONIC (CoV 61)
JOURNEY (CoV 3)
JURASSIC PARK (CoV 39)
KAZIK & THE GHOSTS (CoV 4)
KÓZMÉR A MACSKA (CoV 17)
KÍSÉRTET KASTÉLY (CoV 17)
KENDO WARRIOR (CoV 25)
KENNY DALGLISH'S SOCCER MANAGER (CoV 3)
KINCSVADÁSZ (ÉVK'91)
KING'S BOUNTY (CoV 11), (CoV 14), (CoV 20-21)
KING'S QUEST III. (CoV 22/PC)
KING'S QUEST IV. (CoV 7), (CoV 9)
KINGDOM O' MAGIC (PC Ultra 4)
KINGDOMS OF ENGLAND (CoV 10)
KINGS OF THE BEACH (CoV 11)
KINGS QUEST VI. (PC-s j.2.)
KNIGHT LORE (CoV 22)
KNIGHT MOVES (PC Ultra 3)
KNIGHTS OF LEGEND (CoV 17)
KUDI 64 (ÉVK'91)
KYRANDIA 2. (CoV 44)
LANDS OF LORE (CoV 44, CoV 48)
LARRY II. (CoV 10)
LARRY III. (CoV 10), (CoV 11)
LASER SQUAD 2. (Évk'95)
LASER SQUAD II. (CoV 12)
LAST DYNASTY (CoV 60)
LAUREL & HARDY (CoV 8)
LEGEND OF FAERGHAIL (CoV 16)
LEISURE SUIT LARRY VI. (CoV 39)
LEMMINGS (CoV 58/59)
LEMMINGS 3. (CoV 53)
LES MANLEY-LOST IN L.A. (PC-s j.2.)
LIFE AND DEATH 2. (CoV 51)
LION KING (CoV 52)
LITTLE PUFF IN DRAGONLAND (ÉVK'91)
LOCOMOTION 2 (ÉVK'91)
LONE SURVIVOR (CoV 16)
LOOM (CoV 13)
LORD OF THE HELL (CoV 17)
LORDS OF MIDNIGHT (CoV 19)
LORDS OF THE RISING SUN (CoV 6), (CoV 7)
LOTHAR MATTHAUS (CoV 54)

Feladó: ______________________

____

____

☐ ☐ ☐ ☐

☐ Előfizető vagyok
☐ Nem vagyok előfizető
Előfizetői azonosítási számom:
_ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Megoldásaim a 33. oldalon található Microsoft nyereményjátékra:

1.) .... 2) .... 3) ....

Megrendelem a 37 db. újságból álló akciós csomagot 5.128 Ft helyett 1.000 Ft + csomagköltség (1.200 Ft) áron .... példányban

☐ utánvéttel ☐ csekket kérek

A bélyeg helye

COM-WARE Kft.
PC ULTRA
SZERKESZTŐSÉGE
BUDAPEST
Pf.: 363.
1519

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem a következő kiadványokat ☐ utánvéttel ☐ előfizetéssel

... pl. **Évkönyv'93/94** (Ára: utánvéttel 448,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 200,- Ft)

... pl. **PC-s játékok 3.** (Ára: utánvéttel 649,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 549,- Ft)

... pl. **PC-s játékok 4.** (Ára: utánvéttel 699,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 599,- Ft)

... pl. **Computer Világ 1995-ös évfolyam** (Ára: 2.926,- Ft helyett csak 2.000,- Ft)

... pl. **A PC-k hangja c. könyv** (Ára: utánvéttel 1.499,- Ft, csekkes előrefizetéssel 999,- Ft)

☐ *A megfelelő helyre egy 'X'-et kérünk tenni!*

Elő szeretnék fizetni a PC ULTRA c. lapra. Kérem, hogy részemre
.... db. előfizetési csekket küldeni szíveskedjenek:
☐negyedévre (594 Ft) ☐ félévre (1.188 Ft) ☐ 1 évre (2.376 Ft)

Elő szeretnék fizetni a CD ULTRA 96/1 c. CD-s kiadványra. Kérem, hogy részemre
.... db. előfizetési csekket küldeni szíveskedjenek:
☐ 748 Ft-ért, mert nem vagyok PCU előfizető ☐648 Ft-ért, mert PCU előfizető vagyok

Megoldásaim a PC ULTRA 1996/június-július nyereményjátékaira (beküldési határidő: 96. 07. 15.)

1. ____________ 6. ____________
2. ____________ 7. ____________
3. ____________ 8. ____________
4. ____________ 9. ____________
5. ____________ 10. ____________

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:
Minden megkezdett 25 szó után 200,- Ft + ÁFA = 250,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.
ELŐFIZETŐKNEK AZ ILYEN HIRDETÉS INGYENES!!!
Kereskedelmi jellegű hirdetések:
Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki pl. saját fejlesztésű sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-eket) kínál eladásra. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni *(14/1993 IKM rendelet a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).*

Egyéb szolgáltatások:
Expressz (a következő nyomdába kerülő lapba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel):
50 % felár;
ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat Belföldi Postautalványon kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben kérjük elküldeni.

PC szoftver/hardver

Eredeti PC CD-k eladók: Duke Nukem 3D, F1GP2 **(jé, hát ez megjelent?! - WT Pooh)**, Cyberia 2, Rebel Assault 2, Warcraft 2 stb. **Sándor Attila**, 1012 Bp. Bakáts tér 2. I/6

Eredeti PC-CD-k eladók. DESCENT 2. RAYMAN, FANTASY GENERAL, TERRANOVA, NEED for SPEED, SCREAMER, 5% kedvezménnyel. **Molnár Péter**, Tel: 277-64-81

MECHWARRIOR II.+ Data Disk, COMMAND & CONQUER + MISSION Disk, WARCRAFT II., NBA LIFE, TOUCHE. **Tóvári Tibor**, Tel: 180-37-38

Olcsón eladó eg 250 MB-os belső Conner Streamer 8 kazettával. Másfél éves, alig használt, jó állapotban van. **Fellner Ferenc**, Tel: 258-57-78 BBS(22:00-7:00): 258-57-79

Eladó SOUND GALAXY BASIC 16 hangkártya, 100% Sound Blaster, Windows Sound Sstem, Adlib kompatibilis, CD-ROM vezérlés ára:11.000.-Ft. Cím: **Lévai Zoltán**, 4100, Berettyóújfalu, Csillag u. 7. Tel: (06-54) 402-609- délután, hívj megegyezünk.

Keresem a Krynn-trilógiát PC-re, csereprogramért vag pénzért. CD előnyben. Ajánlatot kérek. Cím: **Szalabán Attila**, Nagykanizsa, Jakabkuti u. 78.CD írás Csepelen! Azonnal! Tel.: **277-64-81**.

Legújabb eredeti CD lemezek a legkedvezőbb áron, most 5% kedvezménnyel. CD írás féláron. Listát, tájékoztatót küldök. Cím: **Tamás László**, Budapest, XVIII. Margó T.u.220. Tel./FAX: 292-5587.

Eladó 486-os alaplap INTEL 486 DX 40 50-en fut, 8 MB ram, integrált új Paradise SVGA Videókártya. 210MB HDD, 2FDD, új billentyű és egér Panasonic 562 CD, Dos Windows Lotus. Tel; (33) 319-402, **Shcweitzer Roland**

Eladó vagy értelmes dologra elcserélhető egy Action Replay MK7 és egy Media Vision Thunder Board hangkártya.Ajánlatot kérek.Cím;**Vilhelm Balázs** Ecseny Petőfi u.115., 7454

Féléves 486 DX-100, 8MB RAM, 540 MB HDD,4 X Sony CD-ROM, SB-16, 1 MB TSENG 4000 VLB, Color SVGA /Samsung/, 1,2 és 1,44 FDD nagytoronyház. Irányár;150000 Ft. Valamint eledó egy SAGITTA COLOR QTRONX kézi snanner. 800 dpi felbontásban TRUE COLOR üzemmód /16.8/ vezérlökártyával, képes JPEG tömörítésre, szoftverrel, könyvekkel. Irányár;18000 Ft. Érdeklödni: **Majerik Imre,** Környe Bajcsy Zs.u.29. Tel: (06-34) 373-700

CD írás Erzsébeten azonnal! TEl.: **285-38-25.**

Eredeti PC CD-ROM-ok eladók: Warcraft 2, NBA Live'96, Top Gun, Command & Conquer + Mission Disk, Touché, Maniac Carts stb. **Molnár Péter**, Tel.: 277-64-81.

Eredeti PC CD-k eladók. Warhammer, Conqueror Ad1086, Grand Prix Manager, This Means War, Raven Project. **Molnár Péter,** Tel.: 277-64-81.

Egyéb

C-64-re eredeti játékok 100/disk, felhsználóik 200/disk, oktatók, nyilvántartók, számlázók stb. eladók. Válaszborítékért lista. Érdeklődni: **Földes Jánosné**, 5000, Szolnok, Markotános u.20. Tel: 56/420-544

CD írás. 1800 Ft/db. 5 lemezig, 5-10 lemezig 1700 Ft. További mennyiségi kedvezmények. Budapest XIII. Futár u. 40. II/6. Tel: **06-20-462-333.**

Grafikusokat és zenészeket keresek az IES C 64 szekciójába. Küldj valami művet lemezen. Mindenkinek válaszolok. Cím: **Varga Zoltán,** 9731, Kőszeg, Pf:9.

AKCIÓ. A COV 92-es, 93-as, 94-es, 95-ös évfolyamai kitűnő állapotban, rendkívül olcsón eladók. Siess(en), nehogy elszalassza. Cím: **Magyar Csaba**, 2643, Diósjenő, Dózsa György u. 93., Tel: (35) 364-243 (hétvégén).

AMIGA 1200-ast keresek kiegészítőkkel vagy anélkül. Eladó hangdigi, PC-JOY könyvek-újságok. **Zoli**, Tel: 256-17-40

Eladó egy C64, lemezegységgel, kazettákkal és még rengeteg kiegészítő. Tel: (78) 463-752. Cím.: Kalocsa, Bem apó u. 30/A. Sürgős!Akció!!! A Cov'92-es, '93-as, '94-es, '95-ös évfolyamai kitűnő állapotban, rendkívül olcsón eladók! Siess(en), nehogy elszalassza! A cím: **Magyar Csaba,** Disójenő, Dózsa György út 93. Tel.: (06-35) 364-243 (hétvégén)

C64 eredeti játékok 100/disk, felhasználóik 200/Disk, oktatók, nyilvántartók, számlázók el-adók. Válaszborítékért lista. **Földes Jánosné**, 5000.Szolnok Markotányos u.20. Tel.: (56) 420-544

Keresem az alábbi könyveket megvételre; 1001/játék C64/128 könysorozat 1,2 és 5. kötetét. Cím: **Vázsony Kálmán**, Tokod, Vájár u.14., 2531

A PCU 96/4 számában megjelent nyereményjátékok megfejtései:

1. kétszer, 2. Activision, 3. O-Man,
4. ECOBIT Kft,
5. Redmond, 6. 1.400-1.600,
7. PC Ultra, 8. S.W.A.T.,
9. Ruszi, Ca$h, Zool, Reptile..., 10. Hatszög

Microsoft játék: 1. C), 2. A), 3. A)

Könyvbarát játék: Bp.III.Galagonya út

PC Ultra - sorsolás az előfizetőink között

Sokan érdeklődtetek, mikor tartjuk meg előfizetőink között a nyereménysorsolást.

Nos, sokak kérésére bevártuk az IFABO-s előfizetéseket, s a nagy eseményt 1996. június 20-ra tűztük ki.

Minden bizonnyal a következő számunkban már a sorsolás eredményéről is be fogunk tudni számolni.

Addig is lehet reménykedni...

PC Ultra TOP 10

1996. június-július

1. SETTLERS 2.
2. MORTAL KOMBAT 3.
3. PRO PINBALL: WEB
4. DUKE NUKEM 3D
5. COMMAND & CONQUER
6. WING COMMANDER IV.
7. SPYCRAFT
8. FANTASY GENERAL
9. WARCRAFT 2.
10. CHRONICLES OF THE SWORD

A PCU 96/3. számában megjelent nyereményjátékokra helyes megfejtést beküldők között megtartott sorsolások eredménye:

1. Eredeti demo CD-t nyertek: Horváth Szabolcs, Miskolc / Horváth Imre, Öreglak / Kőszegi Gábor, Budapest
2. Other Side CD-t nyertek: Szakál Szilárd, Sárvár / Bodnár Péter, Miskolc / Bálint Zoltán, Várpalota / Enyedi Gyula, Mátészalka / Pásztor Miklós, Tapolca
3. PC Ultra előfizetést nyertek: Hriczó Gábor, Hatvan / Pesznecker Mátyás, Szeged / Ivanov György, Debrecen
4. Microsoft demo CD-t nyertek: Gyuris Gábor, Debrecen / Kocsis Gábor, Gyöngyös.

   Microsoft mouse pad-et nyertek: Varga Zoltán, Kőszeg / Babos Pál, Eger
5. Kittenberger ZOO állatkerti CD-t nyert: Molnár László, Sárkeresztes
6. CD ROM-tár 5. CD-t nyertek: Tóth István, Budapest / Lőrincz Vilmos, Miskolc / Herczeg Ferenc, Újszász
7. Eredeti Sierra CD-t nyert: Ivancsik Zoltán, Budapest
8. ECOBIT klubkártyát nyertek: Karl Attila, Debrecen / Papp Levente, Pécs / Hirt Tibor, Bácsalmás
9. Műsoros videokazettát nyert: Báthori Róbert, Szeged
10. Audio kazettát nyertek: Juranovirz Péter, Győrszentiván / Szvetnyik János, Szigetszentmiklós / Marlovits Gábor, Budapest

Microsoft játék - MS OCEANS - MS HOME szoftvert nyert: Vízhányó Éva, Szank (micsoda szerencse)

Könyvbarát játék: A nyertesek nevét a mai napig nem kaptuk meg a Könyvbarát Szerkesztőségétől. Többen azt is jelezték, hogy a múltkori könyvnyereményt sem kapták meg. További információ kérhető a Könyvbarátnál Pruckner Zoltántól (Tel.: 188-21-20)

Microsoft nyereményjáték

Az alábbi kérdések mind a nemrégiben megjelent *Microsoft Dogs* enciklopédiából lettek válogatva. A kiadvány az ebek kedvelőinek szól. Ha helyes megoldásokat küldesz be, Microsoft Home programot, és egyéb finomságokat nyerhetsz.

1. Az első világháború során a legtöbb kitüntetést egy ilyen kutya kapta, akiből aztán még őrmester is lett.
   a) magyar vizsla
   b) amerikai staffordshire terrier
   c) dán dog

2. Ezt a fajtát arra tenyésztették, hogy áldozatát ne ölje meg, csak mozgásképtelenné tegyer. Ezért csak tejet adtak neki, húst sohasem.
   a) azawakh (agárfajta)
   b) puli
   c) foxterrier

3. Nincs értelme megbüntetni a kutyákat, miután valami rosszat tettek, mert...
   a) ...nem érdekli őket, mi mit gondolunk
   b) ...mert csakazértis újra meg fogják tenni
   c) ...mert nem tudják a közelmúltbeli eseményeket és a jelenbeli következményeket összekapcsolni

A megfejtéseket (csak a betűjelüket) kérjük a lapban található levlapon a PC ULTRA címére eljuttatni.

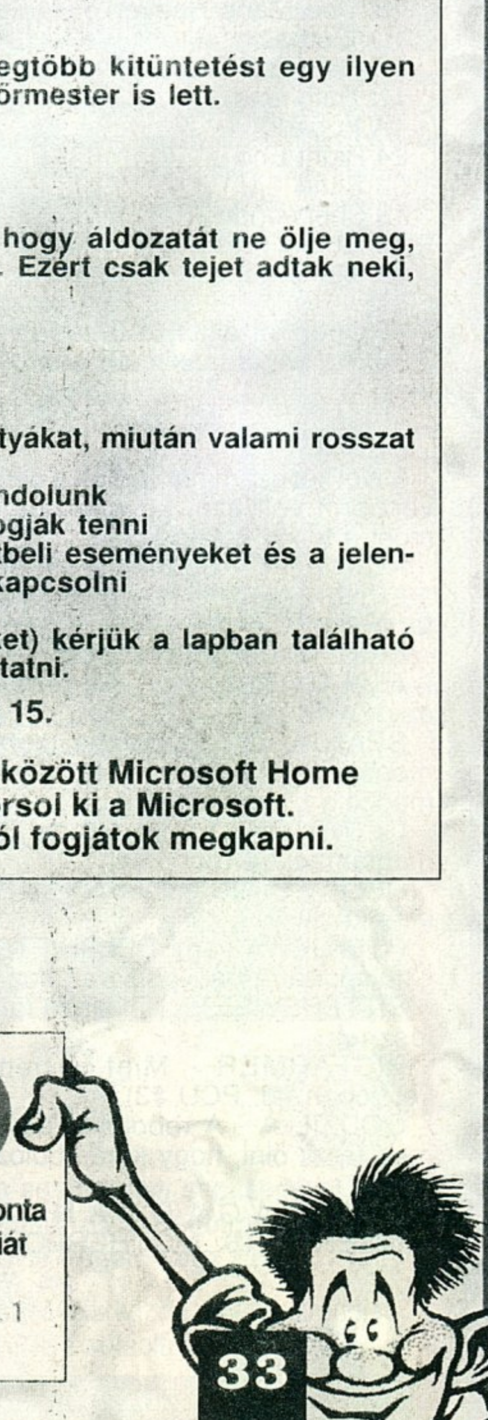
Beküldési határidő: 1996. július 15.

A helyes megfejtések beküldői között Microsoft Home CD-t és egyéb finomságokat sorsol ki a Microsoft. A nyereményeket a Microsoft-tól fogjátok megkapni.

Játék 5

Hány kg. papírt fogyasztunk átlagosan havonta a Zrínyi Nyomdában? (+/- 200 kg. differenciát elfogadunk)

A helyes megfejtést beküldők között három db. 1 éves PC Ultra előfizetést sorsolunk ki.



ELsőSeGÉly

BURNTIME
Ha nem szeretnéd, hogy túl sok időd menjen el az egyes helyszínek közötti mászkálással, írd át az első kimentett állás 780. pozícióján levő számot a következők valamelyikére:
13 Acit Town
25 Anif
0E Antella
04 Erdő
11 Big Hole
10 Dead Wood
03 Death Town
0A Desert Point
14 Devil Rock
12 Dog Shit
21 Eagles Nest
17 Gyár
15 Gold Town
20 Hard Mens Dead
16 Heavens Gate
0D Kolostor
0C Left End
08 Lost Hope
18 Mak Canyon
06 Muarab
07 Nakara
22 Nameless
01 Neu Sandez
23 Nirvana
05 Nob Hill
0F Numea
1B One Mens Heaven
1D Outback
1F Paradise Camp
1C Raffinerie
1A Fogadó
24 Right End
02 Sana
19 Sherwood
1E Snake Hills
0B Stone Vent

A kimentett állás 0A07-es byte-ját FF-re átírva maximális energiád lesz.

DESCENT 2
Mivel két számmal ezelőtt a demo verzióról volt szó, következzenek most a teljes verzió kódjai:
ALMIGHTY - Sérthetetlenség
LPNLIZARD - Célkövető fegyverek
FREESPACE - Szintugrás
ALIFALAFEL - Kiegészítő eszközök
SPANIARD - Összes robot megölése. Ha kétszer használod, megöli a Guide-Bot-ot is
GOWINGNUT - A Guide-Bot megtámadja a robotokat
HELPWISHNU - Újabb Guide-Bot keletkezik
FOPKJEWA vagy DELSHIFTB - Átteleportál a bánya kijáratához
BITTERSWEET - Hullámzó falak lesznek
PIGFARMER - Mint a demo verzióban (ld. PCU #3)
GODZILLA - A robotokat úgy is meg lehet ölni, hogy karambolozol velük.
GABBAGABBAHEY, ZINGERMANS, MOTHERLODE, EATANGELOS, CURRYGOAT, JOSHUAAKIRA, WHAMMAZOOM, ERICAANNE - Minden energiád elvész, csak 1 százalék marad.

IRON GATE
Széll Lászlótól kaptuk a 12-es pálya kódját: RUPCDCCZSO

LANDS OF LORE
Simai András újabb tippeket küldött ehhez a játékhoz, hosszú levele itt következik:
A *Magic* úgy növelhető a leggyorsabban, hogy egy varázslattal lehetőleg több ellenfelet sebzünk vagy nyomunk le.
Érdemes használni a *Crossbow "Walkyre"*-t, mert egy lövéssel leszedi a gyengébb ellenfeleket, és a *Rogue*-t is növeli.
A CoV 44-ben volt egy hiba. Amikor megkapjuk Draracle-től a *Riddle Scroll*-t, akkor mutassuk meg Dawn-nak, különben nem tudunk érdeklődni Yvel-ben az *Anyaföld-porról*, és így nem is kapjuk meg.
Én nem találtam meg a *Gorkha* által említett Ceremóniamaszkot, de pár click után el tudtam lopni.
A felvett fegyvereket és védőfelszereléseket először Conradon próbáljuk ki, majd utána Baccatán és Paulson, mert úgy vettem észre, a felszerelések ilyen sorrendben módosítanak a lehető leghatékonyabban.
A darazsakat nehéz lekaszálni, ezért csináljuk a következőt: mikor szemben megjelennek, hátráljunk, majd ahol be lehet fordulni, tegyük azt, és várjuk meg az ellenfelet. Amint megjelenik, próbáljuk meg lecsapni.
Érdemes a fegyvereket gyűjteni, mert Yvelben Victornál el lehet adni.
Egy megatipp Yvel városához:
Amint átértünk a városkapun, menjünk jobbra az első lehetséges helyen, majd tovább, majdnem ütközésig. Itt lesz egy bedeszkázott ajtó, de ne menjünk be, hanem menjünk észak felé néhány lépést. Jobb oldalon egy nyitható ajtó lesz, de kettővel fölötte van egy másik ajtó is, ami érdekesebb. Be van deszkázva, de ha ráclickelünk párszor, bemehetünk rajta. Itt találjuk meg a hatodik varázslatot, a *Hand of Fate*-et, valamint a *Speckle Key*-t. Ez utóbbi nyitja baloldalt, felül a bezárt ajtót. (Az iránytű délre mutasson) Amint belépünk, megleljük a *Jade Key*-t, ami baloldalt, középtájon nyitja az ajtót.
A kimentett állásban (_SAVEXXX.DAT) a pénz a 0459-045A pozíción van, alsó byte-felső byte sorrendben. A maximálisan beírható összeg: 007D (32000 pénzünk lesz).

NBA LIVE 96
A programozók adatait is megtudhatod a játékból. A játékosok névsorának összeállításakor írd be a következő neveket: Armory Wong, Tarrnie Williams, Ken Thurston, Stanley Chow, Ted Murray, Dave Warfield.

OUTER RIDGE
Indítsd a játékot a *-devparm* paraméterrel. Ha ezután a főmenüben megnyomod az ALT+SHIFT+U billentyűket, a pályatervezőbe kerülsz.

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE
A játék cheat-kódjai:
MEOWMEOWLIKEMEOWMAN - Kilenc élet
EATMOREBRAN - Kilenc folyatás
FIVEEASYPIECES - Ugrás az ötödik pályára
PUMPYOUUP - 99 mindegyik fegyverből
IDBUYTHATFORADOLLAR - Összes pálya elérhető
HATMAN - Próbáld ki, majd meglátod...
FRAMERATE - Framerate kiírása
LETSDOTHETIMEWARP - Az eredeti Pitfall játék

POWERSLAVE
Nyomd meg az ALT+W gombokat és megkapod az összes fegyvert. Ha sérthetetlenséget szeretnél, használd az ALT+G-t.

SEEK AND DESTROY
Amikor új játékot kezdesz, vagy egy régit folytatsz, nyomd meg gyorsan a kiválasztása után a bal oldali Shift, Ctrl és Alt gombokat. Ekkor kapsz egy menüt, ahol a küldetések közül választhatsz.
Ha a vásárláskor beütöd a CAPO szót, mindent ingyen kapsz meg.
A játék közben használható kódok (egyszerre nyomd le a megadott gombokat):
AMO - Maximális muníció (többször használható)
MEGA - Legjobb autó (csak egyszer alkalmazható egy játékon belül)
LIFE - Sok találati pont

SKUNNY - LOST TREASURES
A kódokat a Backspace megnyomása után lehet beírni, utánuk Enter-t kell ütni.

SUPERSKUNNY - Halhatatlanság
KEYMASTER - Mínusz 10 kulcs
OPENSESAME - Kijárat kinyitása
IAMCHEATING Szint befejezése
TOPSITURVY - Erre nem sikerült rájönnöm, mi lehet...
FEELINGSICK - A kép remegni kezd
PRESTOCHANGER - Láthatatlanság
GATEKEEPER - Teljes térkép
STUPID - Skunny hülye lesz
MAGICTEAM - Megmutatja a programozókat
GONUTS - "Forró lábak"
REINCARNATION - Extra élet
GIVEMETHEMAGICTOUCH - 99 élet
NOCHEATS - Kikapcsolja az összes cheat-et

STARDUST
Ezt a kódot is Széll László küldte:
FYWUAAAAJHN - kb. 20 élet, gyorslövés.

STRIFE
Néhány újabb kód, kiegészítésként az előző számban találhatóakhoz:
IBGOD - Sérthetetlenség
LISTIT - Kiegészítő eszközök
STIC - Lopakodó csizma
KILLEM - A szinten levő összes ellenség meghal
GOTOxx - Ugrás a megadott szintre
MOVEMEx - Teleportálás a megadott sorszámú, a térképen bejelölt helyre
IDDT - Teljes térkép (akkor használhatod, amikor a térképet nézed)
ILIVE - Automatikusan használja a gyógyítást (ugyanaz, mint az F5)
AIBRAIN - AI (mesterséges intelligencia) ki- és bekapcsolása
IDMYPOS - Koordináták kiírása
IDMUSxx - Vátsád az xx (01-10) sorszámú zenére
TIC - Fejlesztői üzemmód

WITCHAVEN
Kezdj el egy játékot, és mentsd ki az első helyre. Hex-editorba töltsd be a svgno.dat file-t.
A következő pozíciókra írhatsz be bizonyos számokat:

0051=01 - Kard
006D=255 - Nyilak
0071=FF - Kard élettartama

0081=FF
0085=FF
0089=FF
008D=FF
0091=FF - Ha mindet átírod, 255 lesz minden varázslatból

0129=63
012D=63
0131=63
0135=63
0139=63 - Az öt byte átírásával minden italból 99-et kapsz.

013D=09 - Tapasztalati szint
0141=FFFF - Tapasztalati pont (XP)
0145=FFFF - Jó sok élet
014D=FFFF - Sok erő

Dino

Made in Hungary



Multimédiás Információs Adatbank - MIA

A *Vareszi Kft* által kiadott CD ízig-vérig kereskedelmi reklámlemez. Témakörei: a cégismertetések, az idegenforgalom, a termékelőállítás. Ezek közül a leghangsúlyosabb a turisztika, a lemezről süt az echte Ungarische Gulasch turizmus csinnadrattája.
A lemez Win'95 kompatibilis, automatikus indítóval. Az installáló program elég kultúrált, és a keretprogramra is lehet mondani ugyanezt.
A lemezen 23 megányi - 118 kép, 13 Mb. wav hangfile, és 577Mb. avi video található. A telepítő - ha szükséges - felteszi ez utóbbiak lejátszásához szükséges Video for Windows 1.1e verzióját.
A videó bejátszásokon egy fazon mászkál az ország déli, keleti régiójában ide-oda (biztos fizetett, hogy csak őt mutogassák). A magyar narrátorra rábeszél a német, így magyarul abszolút érthetetlen az egész (nekem németül is, mert e nyelven speciel csak annyit tudok, amennyi Tv nézés közben rám ragadt: Keine Bewegung! meg ilyesmik...).A gulásch is leginkább a videókból csöpög, a képekre ez nem annyira jellemző. Összefoglalva: a CD úgy néz ki, mintha külföldieknek készült volna, csak szegény külföldiek azt ne higgyék, hogy az egész ország ilyen és mi magyarok nyereggel a fenekünk alatt születünk (meg, hogy nincsenek utak, és a kumisz a kedvenc italunk...)!

Kerszöv - Complex sorozat - a három testőr

A sorozat három tagból áll, mindegyiket folyamatosan frissítik. Ismerkedjünk meg hát:
- Complex: **CD Telefonkönyv** 1996. I. negydév,
- Complex: **CD Jogtár** 1996. március 31.
- Complex: **CD Céghírek** 1996. március 31.
hármas, most felsorolt aktuális verziójával!
A lemezeket természetesen külön is meg lehet kapni, de elő is lehet fizetni rájuk, így mindig megkapjuk a frissítéseket - persze csak arra az időszakra, amennyire éppen előfizettünk. A CD-k külső megjelenése azonos, a kék és a sárga dominál a borítókon, a kezelőprogramok is hasonlóak.



CD Telefonkönyv
A lemezen lévő adatokat kétféle, DOS és WINDOWS kezelőprogram segítségével érhetjük el. A lemez tartalmazza a MATÁV Rt. által nyilvántartott összes, nem titkos egyéni és közületi előfizető adatait. Továbbá az Aranyoldalak anyagát, a nyilvános állomások számait és a külön igényelt címfelvételeket. Az adatbázis megegyezik a kiadott 1996-os telefonkönyv adataival. Az kívánt adatokat egy egyszerű, ámde hatékony kereső modul segítségével érhetjük el. Problémák csak az elkészült lista exportálásakor, nyomtatásakor jelentkeznek, ugyanis csak az aktuális képernyőt hajlandó ilyenkor file-ban vagy papíron megjeleníteni.



CD Jogtárak

E jogász körökben nagyra becsült kiadvány a szöveget gépileg feldolgozók kategóriájába esik. (Tehát nem eredetiben látjuk a közlönyök oldalát, hanem szkenner, majd OCR program segítségével feldolgozott szöveget, amely ugyanakkor teljesen megegyezik - meg kell, hogy egyezzen - a Közlönyben leírtakkal. A hatályos jogszabályok és a közlönyök mellett, megtalálhatjuk a Döntvénytár anyagát, önkormányzati normákat, vámtarifákat, törvények indoklásait, törvényjavaslatokat, iratmintákat. A helyesbítéseket folyamatosan átvezetik, amely szintén nagy segítséget jelent a jogszabályok változásainak nyomon követésében. A kikeresett szövegrészek exportálhatók, így szövegszerkesztőnkbe is átemelhetők. Fontos, hogy mindezen információkat nem csak magyarul, hanem angolul illetve németül is olvashatjuk!
Végezetül az esélyegyenlősség kedvéért megemlíteném, hogy egyedüli konkurenciát a ComSer Kft. hasonszőrű kiadványa jelenthet, hogy ki melyiket válassza, azt nem az én dolgom eldönteni, még befolyásolni sem akarok senkit, döntse el mindenki maga, melyik a használhatóbb, szimpatikusabb számára!

CD Céghírek
E lemezen 200 ezer cég hivatalos adatai találhatók meg, 50 ezer hirdetménnyel, számos keresési és listakészítési funkcióval. A CD segítségével képet kaphatunk a hazai cégek helyzetéről. Új társaságok bejegyzéséről, csődeljárásokról, felszámolási eljárásokról. Hozzájuthatunk a cégvilág aktuális hirdetményeihez, közleményekhez, mérlegekhez. Értesülhetünk a végelszámolási eljárások eredményeiről, és az elutasító illetve kijavító végzésekről.
A változásokat naprakészen vezetik, az aktualizálások on line is elérhetők.

Mr. X.



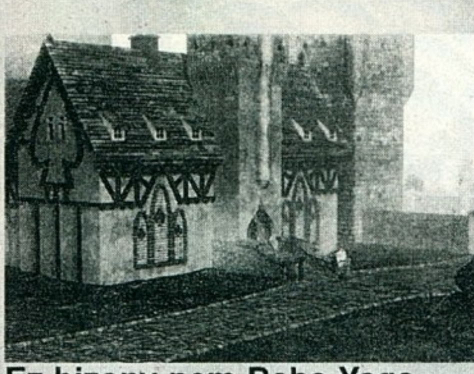
Játék 6

A Céghírek c. CD és egy modem segítségével összeköttetésbe léphetünk-e a Cégbíróság Központi Adatbázisával? (Igen, vagy nem?)

A helyes megfejtést beküldők között egy Multimédia Információs Adatbank CD-t sorsolunk ki.

THE RIDDLE OF MASTER LU

1936. Egyiptom. Robert L. Ripley, a nagy utazó éppen a Szaharában bolyongott, amikor két ember üldözőbe vette. Célba vették puskájukkal, de Ripley szerencsére időben ugrott le az egyik homokbucka túloldalán. Párszáz méterrel arrébb fáradtan vetette le magát a földre, hátát a talajból kiálló kődarabnak vetve. Hátranézett üldözői felé, és mikor azok már nagyon



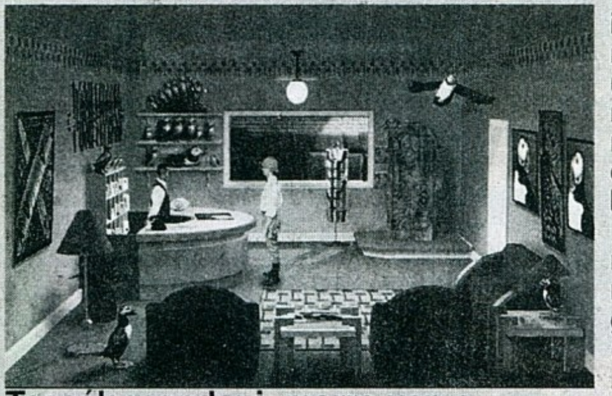
Ez bizony nem Baba Yaga kunyhója...

közel kerültek, átugrott a szemben levő nagy szobor talpazata elé. A két fickó ismét vállához emelte puskáját. Egyszerre nagy zaj támadt, és a két köpenyes ember fejvesztve rohant el Ripley táskájával. A férfi életét Memnon “beszélő” szobrának köszönhette...

Miután hazaért New Yorkba, vacsoráját barátnőjével, Mei Chennel töltötte. Autóba ültek, és Ripley múzeumához indultak, melyben Ripley különböző érdekességeket, ritka dolgokat gyűjtött. A férfi meglepődve tapasztalta, hogy a bejárati ajtó nem volt bezárva.

Bent üzlettársa, Feng Li ült az íróasztalnál, fején egy gyertyával, és éppen a múzeum gyűjteményéhez tartozó 4,5 méter hosszú óriáskígyóval szemezett...

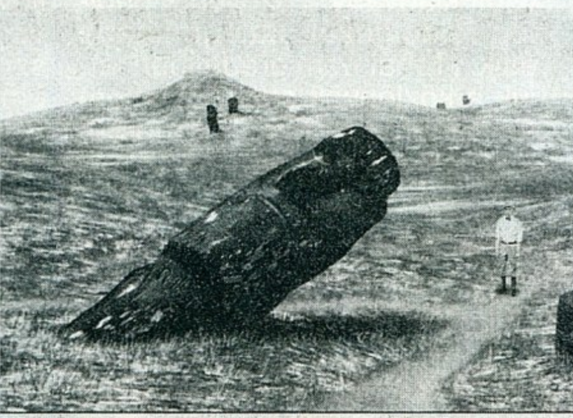
Itt vehetjük át a Sanctuary Woods új kalandjátékában, a Riddle of Master Lu-ban az irányítást. Az egérkurzort a képernyőn mozgatva bizonyos tárgyaknál vagy személyeknél különböző alakúra vált. Általában ez a nagyító, melynek segítségével megvizsgálhatjuk a tárgyakat (ki gondolta volna). A képregényekben használatos beszédbuborék-ikon a beszélgetésekhez használható. Ilyenkor a bal felső sarokban megjelenik néhány lehetőség, hogy mit kérdezhetünk meg a másik szereplőtől. A bal alsó sarokban négy kis ikon található, az első a tárgyak felvételét segíti (ezt billentyűzetről a T



Tessék mondani, merre van a túloldal ?

gomb megnyomásával aktivizálhatjuk), a második a használatukat (U billentyű), a harmadik a már ismert nagyító. A negyedik másképpen használható, ezzel a nálunk levő tárgyak listáját kapcsolhatjuk ki illetve be. A jobb alsó sarokban levő kéz ikonnal a rendszermenüt hívhatjuk be a szokásos save/load és quit funkciókkal. Ezeket (főleg a save-et) érdemes használni, annak ellenére, hogy a programban van egy automata mentési funkció is: amikor kilépünk DOS-ba (a menüből, vagy az ALT-X gombok lenyomásával), megjegyzi az aktuális helyzetet, és a Resume menüfunkcióval onnan folytathatjuk legközelebb. Ez egy esetben nem működik, mégpedig akkor, ha beszélgetés közben lépünk ki. Egy helyen mindenképpen érdemes menteni, ez pedig a báró laboratóriuma az Ace of Spades kastélyban. Ha Ripley valamikor meghal, az se baj, mert az elhibázott lépéstől kezdhetjük újra a játékot.

A képernyőn a szálkereszt mozgatásával és az egérgomb megnyomásával közlekedhetünk. Ha nem szeretnénk kivárni, míg Ripley a kiválasz-



Neki nem csak a szeme ferde..

tott célponthoz ér, megnyomhatjuk az egér jobb oldali gombját, vagy a Space billentyűt, és máris ott terem a szereplő. Most pedig következzen egy kis segítség a játék elkezdéséhez.

Első feladatunk megmenteni Feng Li-t, de úgy, hogy a kígyó is épségben maradjon. Emiatt nem használhatjuk például a szoba falán levő szamurájkardot. Megfelel viszont a célnak a földön fekvő rúd, a végén levő hurokkal. Mindenki nagyon örül, hogy megmentettük a kínai férfit. Feng Li rövid személyleírást is ad a két támadóról, melyről Ripley rögtön ráismer két üldözőjére. Mivel azok egy rejtvény kulcsát kerestek nála, melynek segítségével egy nagyhatalmú talizmán birtokába juthatnának, Ripley úgy dönt, hogy maga megy a talizmán keresésére. Az utazási irodában jegyet vett a peipingi gépre (egybként a játék folyamán nincs korlátozva, hogy mennyit utazgatunk, így semmi baj nincs, ha véletlenül valamit máshol hagyunk). Kínába érkezve először is váltsunk át némi dollárt yuanra, majd menjünk ki a főutcára. Két-három házzal arrébb a kovácsműhely van.

Ennek udvarán egy kocsikereket lelünk. Lökjük meg, mire az darabjaira esik. A fém részét ne vegyük fel, mert a falnál üldögélő koldus éppen azokat gyűjti, mert pénzt kap érte a kovácstól. A hét fa küllőt viszont nyugodtan elvihetjük. A koldus mellett a földön pár fadarab van a falnak támasztva, mögöttük pedig egy amulettet látunk megcsillanni. Kérjük el tőle ezt, néhány pénzdarab ellenében. Mivel a koldus ideérkezésünk óta mindenhova követ, próbáljuk meg valahogy lerázni. Az egyik fa tövében üldögélő nő kezében egy Első Világháborúból való sisakot veszünk észre. A leltárunkban levő fényképért cserébe hajlandó nekünk adni a vasból készült sisakot, amit rögtön tegyünk fel a kovácsműhely előtti napárnyékoló tetőre, hogy a koldus annak megszerzésével legyen elfoglalva. Menjünk visszafele a másik két ház közötti beugróba. A falon levő lyukakba elhelyezve a hét küllőt, átmászhatunk a kerítésen, ahol Mei Chen vár ránk az időközben megkapott belépőkkel. Csodálkozik is, hogy mi hogyan jutottunk be azok nélkül... A kapu mellett egy kis fém lepkét találunk a földön. Menjünk a pagoda bejáratához, ahol egy szerzetes állja utunkat. Fogjuk meg a gong ütőjét, és csapjunk rá a

gongra. Erre kijön egy másik szerzetes, akivel beszélgethetünk Master Lu-ról. Ezután menjünk Danzigba (mai nevén Gdansk), a német-lengyel határra. Seltsam báró kastélyában megtudjuk, hogy a báró meghalt. Fia viszont szívesen társalog velünk apja kutatásairól. Innen repüljünk Sikkinbe, beszélgessünk el a templom kapujánál álló emberrel (akinek ujján egy érdekes piros gyűrű csillan meg), majd folytassuk utunkat Lima-ba, nézzünk körül az utazási irodában, majd menjünk tovább a Húsvét Szigetekre. Egy régésznővel találkozunk ott, aki ásatásokat végez a szigeten. Adjuk oda neki ingét (amit sikerül elszakítanunk közben...), majd beszélgessünk el vele is. Megmutatja az egyik óriási kőfejet, amin ősi írásjeleket talált, majd elvisz egy öreg nőhöz, aki itt él a szigeten. Vegyük fel a partról a madárszobrot, majd járjuk be a szigetet, és jegyezzük fel noteszünkbe a fejeken látható jeleket.

Elindulásnak azt hiszem, hogy ennyi elég. Érdemes a továbbiakban mindent végignézni, mindent megpróbálni lerajzolni a jegyzetfüzetbe, és



Ez a tekintet már jelent valamit...

mindenkivel elbeszélgetni, akár többször is. Az érdekesebb tárgyakat (mint például az amulettet) az utazási irodából

hazaküldhetjük New Yorkba, ahol Feng Li elhelyezi a múzeumban.

Néhány szót a programról. A háttereket kézzel rajzolták. A szereplőket digitalizálták, de utána még úgy néz ki, hogy retusálták rajtuk, hogy jobban illeszkedjenek a háttérhez. A mozgásuk folyamatos, bár időnként járkálás közben csúsznak egy kicsit a talajon (ez talán még megbocsátható hiba). Összességében szépen ki van dolgozva a történet is, melynek végigjátszásához körülbelül 50 órára van szükség. A beszélgetések lefolyása is hatással van a későbbiekre. Egyetlen dolog nem tetszett, mégpedig az, hogy a beszélgetéseket nem ugorhatjuk át.

Dino



Elég régimódi a berendezés...

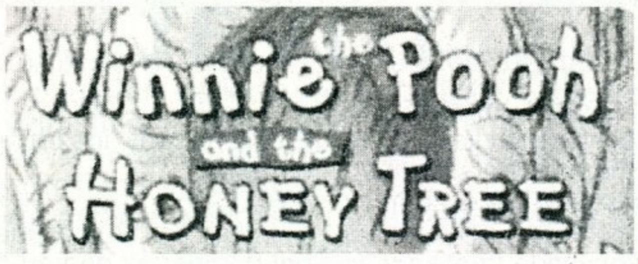
Minimum hardver: 486/25, 8MB RAM, 2x CD-ROM,SB

Kiadó: US Gold
Tesztpéldány: Mixim Kft

Grafika: □□□□□□□□■■
Hang: □□□□□□■■■■
Design: □□□□□□□■■■
IQ: □□□□□□□□■■





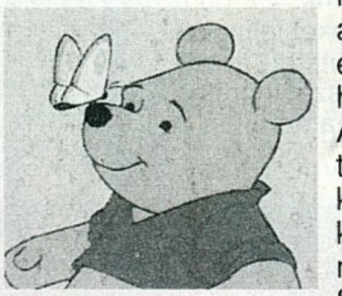


Kezembe került végre a ***Winnie-The-Pooh: Animated Storybook.*** A főszereplő, Micimackó feltehetően a világ leghíresebb mackója. (Még én is nagyon szeretem! A pólómon például elöl áll, hátul meg ül egy maci...) A történetét lefordították 33 nyelvre. A olasz verzió (Winnie ille Pu), elsőként az idegen (nem angol) nyelvű könyvek között, felkerült a New York Times Bestseller listára 1960-ban, és 20 hétig maradt rajta.

Sajnos ezen a szűk helyen nincs helyem a részletes Micimackó történet ismeretésére, ragadjunk ki néhány apró részletet! Egy Winnipeg-i születésű katonatiszt, Harry Colebourn 1914-ben Angliába hoz egy amerikai fekete mackót, amit Harry szülővárosa alapján Winnie-nek neveznek el. Amikor Coleburn csapata Franciaországba távozik, a mackó a londoni állatkertben marad. Történetünk másik főszereplője a Punch egyik tárcaírója, akinek a karrierje a 20-as évek elején ível fel. 1920 április 21-én születik meg az egyetlen fia, akit Christopher Robinnak keresztelnek el. Őt a magyarok Róbert Gida néven ismerik, '96 április 25-én hunyt el, az ő emlékére kapott gyászkeretet a cikk. Nyugodjék békében! Vissza 1921-be, amikor Robin kap egy kitömött játékmackót a londoni Harrod's áruházból. Az előbb említett fekete mackóval nagyon egyszerľen került kapcsolatba: az állatkertben járva nagyon megszerette és állítólag még a ketrecébe is többször beengedték, hogy játsszon vele. Ennek hitelét azonban megkérdőjelezi az, hogy Milne egyetlen, e témában megjelent írásában jegesmedvének titulja Winnie-t, ami biztosan tévedes. Aztán 1924-ben megjelenik az említett író, Alan Alexander Milne első gyerekeknek szóló kötete, az Amikor Kicsik voltunk versgyűjteménye (When We Were Very Young). Már ezt is E.H.Shephard illusztrálja. 1925-ben a Milne család egy Sussex melletti farmra költözik. Ennek



környéke egy év múlva válik világhírűvé Százholdas Pagony álnéven. 1926 október 14-én Londonban, október 21-én New York-ban megjelenik a Micimackó (Winnie The Pooh). Winnie a már említett maci volt a londoni állatkertben, Pooh eredetileg egy hattyú volt, mint az Amikor Kicsik Voltunk egy verséből kiderül. Azonban a könyvben látható maci nem Robiné! Shephard saját fiának, Graham-nak a Growler nevű maciját használta modelnek. (Úgy tűnik, jól tette...) Azért itt közlök egy érdekes fotót: 1924-ben rajzolta Shephard Robin macijáról. Szóljunk pár szót a többi híres szereplőről is! Malacka egy Chelsea-i szomszéd ajándéka, tehát még '25 előtt kapták meg. '25-ben tűnik fel a gyerekszobában Kanga és Zsebibaba. Bagoly és Nyuszi feltehetően a Milne farm melletti erdőben vadon élő állatokról lettek megmintázva. Tigris csak egy későbbi verseskötet, a Hatévesek lettünk (Now We Are Six) megírása után tűnik fel. (Könyvben egy évvel később 1928-ban, a Micimackó Kunyhójában (The House at Pooh Corner) tűnik fel). 1947-ben a játékok (és Milne maga) átruccantak az USA-ba. A játékokat horribilis összegre, 50000$-ra biztosította a Dutton Publishing. (Mai áron ez néhány tízmillió forint lehet!) Ekkor is le is fotózták a híres állatsereglétet, ezt a fotót is megtekinthetitek itt. A könyv magyarul 1935-ben jelenik meg, Karinthy Frigyes briliáns fordításában.





Sajnos Christopher Robin életét megmérgezte a világsiker. Egész a '80-as évek elejéig nem volt képes kibékülni az apjával. (Noha Milne ekkor már közel három évtizede halott.) Ekkor azonban megtör a jég, és néhány életrajzi művével végre kibékül apja emlékével. Minden jó ha jó a vége!

Szólnom kéne végre a CD-ről is. Mondjuk nem igazán tudom, hogy mit, hiszen a CD-t öt éves unokaöcsém meg a főnök négy éves lánya is nagyszerűen tudja kezelni, tehát nem valami fene nagy tudomány.

Először megjelenik a főmenü. Itt Malacka irányít, bemutatva a CD - szerintem - egyik negatív vonását: sokszor nem képes nyugodtan megmaradni. Még a videón is van pause gomb... Ha elindítjuk a "játékot", akkor egymás után megkapjuk a jeleneteket, pályákat. Minden szöveget érthetően felolvasnak, kérésre a szavakat részletesen elmagyarázzák. Így kiváló ez a CD arra, hogy angolul, esetleg spanyolul tanuljunk alapfokon. Egy-egy pályán kattintsunk mindenre amire csak lehet (a méhecske becsukja a szárnyát ha lehet), mert poénokkal van zsúfolva az egész. Ha meguntuk, akkor bökjünk rá a jobbra nyílra - a pályán végzett tevékenységünk a világon semmi hatással nincs a játékmenetre. Ha nincs kedvünk kattingatni, akkor végig is lehet olvasni a "könyvet" a főmenü "read" pontjával. Néhány jelentből elérhető egy-egy igen egyszerű játék is - ezek is a szótanulást segítik. Szerintem a leghasznosabb játék az, amikor egy tárgyat kell meg megtalálni: ezt szöveges magyarázattal és jellegzetes hanggal is segítik. További pozitívum, hogy a CD-n levő anyag hosszú időre ellát minket kedvenc macink különböző képeivel. (Win95 rovatom révén elhíresült Windows hátterem is a CD-ről származott le...) Természetesen Disney-féle stilizált képek, a Shephard-féle vázlatszerűbb, egyedibb grafikát valahogy nem favorizálják. (Shephard művész volt, Disney is, de sajnos már mind a ketten halottak...) A sztori (ha már "sztoribuk") az csapnivaló.



A Disney az angol békebeli, bájos mackóból tipikusan amerikai egoista, törtető, zsarnoki medvét faragott. Ez mondjunk nemcsak erre a CD-re, és nemcsak Micimackóra vonatkozik, hanem általában a Disney-re. Azonban a CD-n találunk még néhány dalocskát képekkel kidíszítve — ezek aztán a legszőrösszívűbb kritikust is leveszik a lábáról... A legtöbb dolog AVI formában van a CD-re rögzítve, így a keretprogram nélkül is élvezhetők. Valami elképesztő pazarlást mutat egyébként be a CD, mert az angol és a spanyol szöveg nincs különvéve az animációktól. E helyett a takarékos, bár kétségtelenül bonyolultabb megoldás helyett majdnem az összes (azok, ami alatt szöveg is van) animációt KÉTSZER felvettek a CD-re egyszer angol, másodszor spanyol kísérőszöveggel.

Nagyon vegyes kép alakult ki bennem, de végül arra a verdiktre jutottam, hogy ez a CD kellően alacsony korban vagy kellő Micimackó imádat mellett jó néhány kellemes percet szerezhet nekünk.

WT Pooh

LAMER rovat

Szeva mindenki! Remélem, hogy Ruszi nem fog rám neheztelni az irománya elé fűzött bevezetőért (ellene úgysem tehet:), de szükségét éreztem némi magyarázatnak a lamer fogalmat illetőleg. Mi (avagy ki) is az a **Lamer?**

Nos, általában azt az illetőt titluláljuk lamer-nek, aki a számítástechnikában (vagy az élet más területén) megszerzett minimális ismereteire szerfelett büszke lévén hatalmas tudását lépten-nyomon igen széles képernyővel bizonygatja. Ezt megtenni csak laikus társaságban képes, hiszen hozzáértők társaságában villámgyorsan porig égeti magát, de ez egy vérbeli lámát el nem tántoríthat... Mindezt azért igyekeztem leszögezni, mivel a láma definíció nem alkalmazandó a kezdőkre és a más területen munkálkodókra.

Ruszi barátunk cikkében ugyan előfordul efféle eset, de ezt csak a szituációban rejlő humor diktálja, elvégre ez a rovat nem különböző személyek lejáratását, hanem a derülést szolgálja. (Hiszen mindenki kezdte valahol, senki sem pattant ki az anyaméhből elektromos csavarhúzóval a kezében...) Mindenesetre az a javaslatom, bánjunk csínján ezzel a meghatározással, s csak azt tüntessük ki a titulussal, aki erre valóban rászolgált.

O-man / AstroideA

Üdvözlök minden lamert és unlamert új rovatunk első száma alkalmából. Ezentúl havonta fárasztom a nagyérdeműt lamer történetekkel, amelyek csak és kizárólag megtörtént eseményeket dolgoznak fel. Mivel itt csak a szórakoztatás, és nem egymás piszkálása a célunk, az cikkben nem fognak szerepelni nevek, sem konkrét adatok senkiről. Hiszen valljuk be, mindenki (!) volt lamer, de sajnos egyesek azok is maradtak. Bevezetőnek talán még annyit, hogy én úgy gyűjtöm ezeket a sztorikat, mint annak idején Bartók Béla az ungarische folksong-okat, tehát ha valakinek kedve, ideje és tolla is van, ráadásul írni is tud, akkor bátran küldje be saját, vagy mások által elkövetett lamerségeit a szerkesztőség címére. Természetesen ÉN (Lehet, hogy TE garantálod, de Uboyka semmi ilyesmit nem ígérhet... - Uboyka) (csak így szerényen...) garantálom, hogy senkinek a neve nem fog kiemelve, vastagított betűvel díszelegni a lamer-rovat közepén. Sőt, a jövő hónapban -csak hogy önkritikát gyakoroljak- többek között a saját kezdeti lámaságaimat is olvashatjátok. A rovatban lesznek profik, akik véletlenül követtek el lamerséget, kis lamerek, közepes lamerek, nagy lamerek, giga-lamerek és hatalmas gumicsizmás LÁMÁK. És végül valaki, akinek jobb lett volna, ha számítástechnika helyett inkább az "ablakok"pucolást választja. :-> Tervezem, hogy nemcsak a számítástechnika területéről szerzem az újságbavalót, hanem a mindennapi életben tevékenykedő lámáknak is helyet hagyok. E kicsit hosszúra nyúlt bevezető után lássunk egy kis kedvcsinálót a jövő havi, immár teljes terjedelmű lamer-rovathoz!

Egy esős délutánon három, iskolától megfáradt halandó várakozott izgatottan a sulink számtech terme



Imhol az ellenpélda, antilámák gyülekezete...

előtt, várva a negyediket, aki arra volt hivatott, hogy Emma nénitől, a portástól akár a halálos küzdelmet is vállalva megszerezze a kulcsot. Mikor bejutottunk, teljes magabiztossággal és rutinnal, nagy munkafegyelemmel és összeszokottsággal, egyetlen szó nélkül kezdtünk el... DEATHMATCH-elni!!! DOOM 2 RULEZ FOREVER!!!

Namost, jól elvoltunk úgy este 7-ig, és amikor már mindannyiunknak kifolyt a szeme a monitor bámulásától, hazafelé indultunk. Ám ekkor megláttam a tanári asztalon egy kupac, még javítatlan számtech dogát! Gyakorlott szem ebből máris észreveszi, hogy megvan az ehavi lamer rovat tartalma. Ezt teszem most közkinccsé:

Kérdés
: Mi az a RAM?

Néhány válasz: Egy háttértároló. Egy memória, amit csak nagy gépeknél használnak. Kikapcsolás után megtartja az adatokat(!).

Kérdés: Mi a könyvtárszerkezet?
Válasz: Egy fa...

Kérdés: Mi a SETUP?
Válasz: Itt diktálom be az adatokat.

Kérdés: Mit értesz azon, hogy ROM?
Válaszok: Csak kis gépeknél alkalmazzák. Nem lehet hozzányúlni. Megtartja a formáját. RANDOM ONLY MEMORY(!) Egy pár aranyköpés: -aldirektori -attriputum -a memória operációs rendszert kezel

Plusz néhány idézet egy énektanárnőtől:

"...mikor kell 2-szer megnyomni a bal gombot az egéren?" "...mi az a deleti, és mikor kell megnyomni?" "...hogy kell belépni a programba?"

Azt hiszem érthető, hogy ezek után lamerség okozta szívinfarktus kerülgetett, ezért gyorsan hazarohantam a szakadó esőben, és leültem egy kicsit MORTAL- ozni.

Szerintem már mindenki számára világossá vált, hogy a lamer-rovat fő forrása a számtechóra. Nos, én már sok lamert láttam életemben, de amit a múlt héten átéltem, az több volt mint lamerség. Én már nem akadok ki azon, hogy a számtectanárunk nem képes bekapcsolni a turbógombot, azon sem, hogy a szüleimnek 35(!) percen keresztül kellett megmagyaráznom hogy hogyan kell egy file-t megkeresni a vinyón, így fogalmat alkothattok róla, hogy milyen pofát vágtam a következő esetnél: A számtechtermünken DX2-50-esek vannak 4 megával és Trident kártyával. Mivel ez a konfiguráció a Doom-hoz igencsak kevés, a gépeket az óra idejére fel szoktuk rakni 66 Mhz-re. Hűtőventillátor az természetesen luxus, ezért a hűtőbordára kell hagyatkoznunk. Ez nem mindig elég, így a gépeket felnyitott házzal szoktuk működtetni, a sok kis lamer (egy elsős osztály óráján voltunk bent...) meg bámul bele a



Lehet, hogy éppen a Láma compo-díját osztják...

házba nagy tudós fejjel, hogy ő most megmutatja hogy ő itt a helyi helikopter. Úgy 30 perc Deathmatch után aztán a gépem azt mondta hogy NYEKK!, és kifagyott.

Megnéztem a hűtőbordát, hát majdnem hozzáégett a kezem, és átszóltam a haveroknak hogy várjunk egy kicsit, amíg a borda lehűl.

Erre az egyik IDDQD-s Doombajnok benyúl a gépbe, megfogja a szürke floppykábelt, és megszólal: Ez tényleg meleg...

Ez még a kisebb lamerség volt, most jön a java: Odajön egy másik okostojás, belenéz a gépbe, nézegeti a kártyákat és megszólal: EZEK KÖZÜL MELYIK A PRINCE OF PERSIA?
ÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ!

Deathmatch alatt általában szép nagy szurkolótábor szokott összegyűlni a hátunk mögött. Ilyen alkalmakkor csak úgy ömlenek a színvonalas beszólások:
-Hol vannak a szörnyek? -Ki az a zöld ember? -Miért lőtted le?
Egy párbeszéd köztem és egy "szurkoló" között:
-Írd má' be hogy IDDQD meg IDKFA!!! (Láma) -Ez deathmatch, itt nem működnek a kódok. -De igen, ez egy TITKOS KÓD, próbáld má ki!!!

Végül egy külön csemege: a saját lamerségünk:
Még annak idején az akkori MORTAL TEAM + Smokey készültünk a SCENEST '95-re, VaresZ! szobájában. Aki látta azt a szobát, az fogalmat alkothat róla, hogy milyen a fényerősség (tart a nullához...). Persze emellett a szoba padlóját térdig elborította a gépek és alkatrészek tömkelege. VaresZ! és Smokey elmentek a Mc-be némi kajáért, mi meg kettesben maradtunk Zool-lal ;-), és arra voltunk hivatottak, hogy a GUS-t berámoljuk a Blaster mellé. Persze jumperelgetni a francnak se volt kedve, ezért ki akartuk szedni a Blanyót. Szólok Zool-nak hogy szedje ki a kártyát, erre szól, hogy kell a csavarhúzó. Megpróbálom megkeresni az előbb említett térdig érő lomban, de nincs sehol. Erre fél óra után közli, hogy nem kell csavarhúzó, mert nincs becsavarozva a kártya. Megpróbálja kiszedni a Blastert, erre majdnem kettétöri, mert kiderül, hogy mégis be van csavarozva, kell a csavarhúzó. Erre én a kezébe adom a csavarhúzó nyelét, fej nélkül... Amivel ő persze megpróbálja kicsavarni a Blastert... Huh!!!

Nos, remélem mindenki jól szórakozott, és kedvet kapott a lamerek további, beható tanulmányozására.

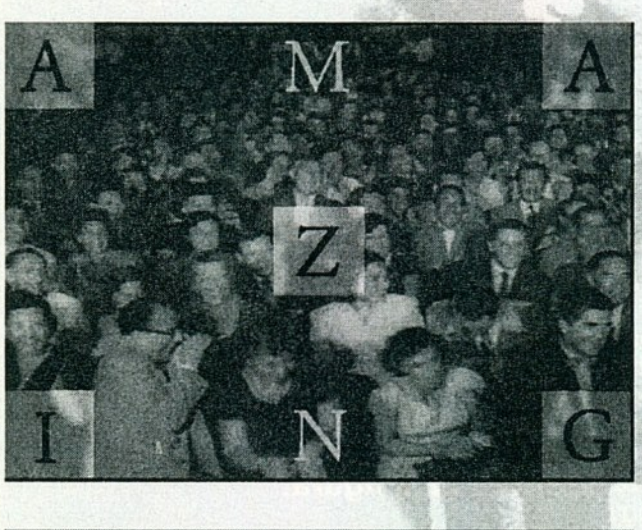
A következő számban (nem az én számban...) sok egyéb mellett újabb DOOM-lamerekről is olvashattok majd, addig pedig jobb híján küldözgessetek lamer-történeteket, de kritikákat és ötleteket is szívesen fogadok a szerkesztőség címére. A borítékra ne felejtsétek el ráírni:
Lamer Rovat!

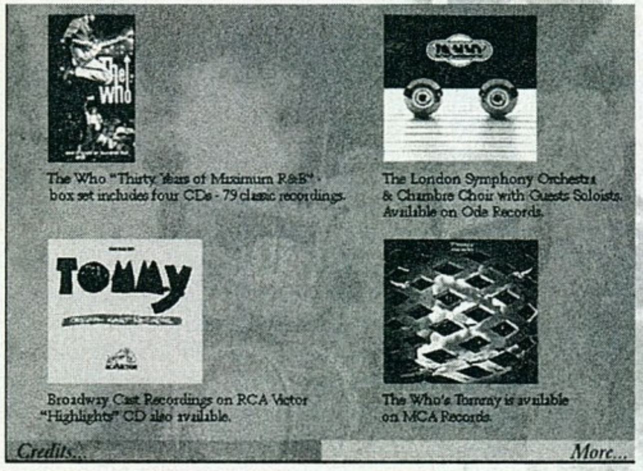
És végül, hogy Uboyka szavaival éljek: Üdv néktek, s mindenen jót a következő számig!

Ruszi /MORTAL TEAM

Tommy

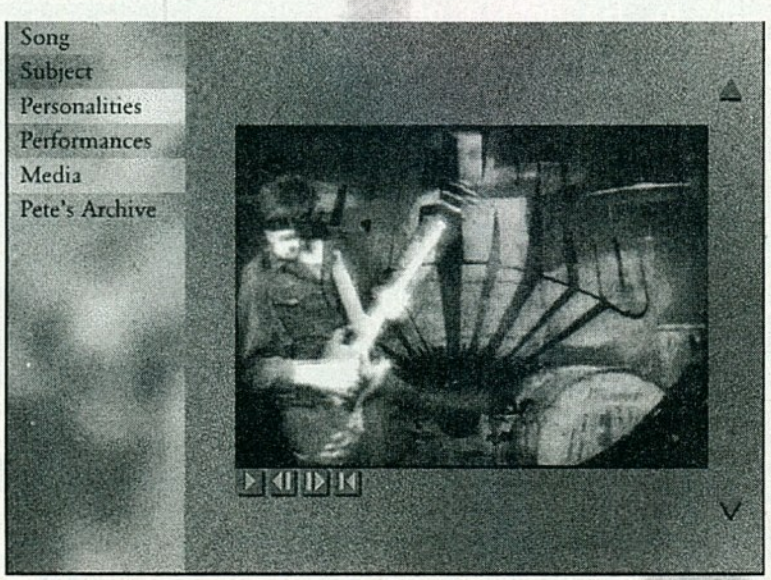
A hatalmas reflektorok kialudtak, és mindent elborított a sötétség. A stadionban majdnem teljes csend uralkodott, csak a milliónyi visszafojtott lélegzetvételt lehetett hallani. Néhány percig semmi sem változott, végül a színpad mögül halk, majd egyre erősödő morajlás szűrődött ki. A közönség kezdett nyugtatalanná válni, hiszen





majd másfél órája ácsorogtak a szemerkélő esőben, és -kora tavasz lévén- a hőmérséklet sem volt túl kellemes. De ebben a pillanatban egy fénysugár jelent meg a színpad közepén, és a tömeg hatalmas üdvrivalgásban tört ki. Az örömük korai volt, hiszen csak egy speaker lépett a pódiumra, aki bejelentette, hogy az együttes az időjárás és hasonló okok miatt késik. Hülyeség, ordították a csalódott rajongók, hiszen a legtöbben az elmúlt heteket azzal töltötték, hogy árgus szemekkel fürkészték a TV-csatornákat, a magazinokat, hogy a turné minden apró vagy akár lényegtelen eseményéről is tudomást szerezzenek. Ők tudták, hogy a banda tagjai már tegnap este megérkeztek a reptérre. Persze hogy tudták, hiszen a 19 órára várt érkezés ellenére sokan már délelőtt 11-kor ott ácsorogtak Departure Lounge- ban, hogy akár egy pillanat erejéig is, de találkozzanak az együttessel. Persze a tervük meghiúsult, hiszen a testőrök és hivatásos fotóriporterek gyűrűjén tankkal sem lehetett volna áttörni. Részben ez is fokozta mostani elégedetlenségüket, erre pedig a színpadon mentegetőző menedzser pimasz, álszent képe is rátett egy lapáttal. Fütyülni kezdtek, de ekkor a menedzserhez odafutott egy technikus, aki sietve közölt vele valamit, majd lerohant a szinpadról. A menedzser felöltötte a legszélesebb mosolyát, és megköszönte a közönség eddigi (a valóságban nem létező) türelmét, majd egy sokatmondó vigyorral távozott a színpadról. A közönség a stadionban levő kivetítőn láthatta a fickó elégedett arckifejezését, így végre lenyugodott egy kissé. A várakozás meghozta a gyümölcsét, hiszen jó két órás késéssel bár, de szinpadra lépett Keith, John, Pete és Roger.

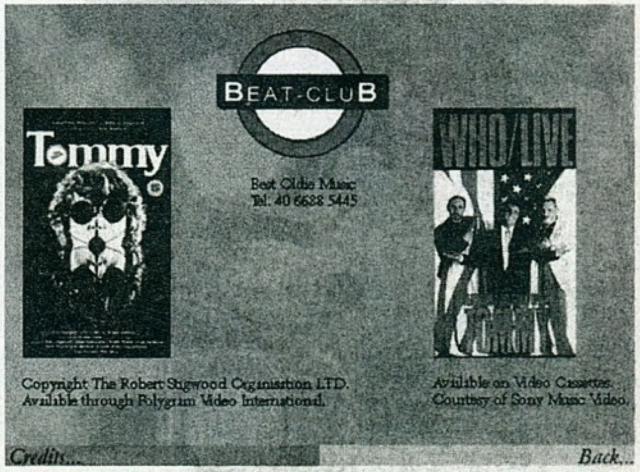
Azt hiszem már mindenki számára világossá vált, hogy Pete Townshend és a Who pályafutását bemutató cédéről van szó. A borítón megtalálhatunk minden manapság divatos kifejezést, az interaktívtól kezdve az adventure-ön keresztül a multimédiáig. Végül is nem hang-



zik rosszul, de azért ezeket a CD-ket mindig némi fenntartással szoktam fogadni. Kezdjük ott, hogy a tommy.exe elindítása után megkaptam a jól ismert "This program requires Microsoft Windows". Huh, hát ezt miért? Belenézegettem a könyvtárakba, és megtaláltam a magyarázatot, ugyanis a CD-n sok-sok mega .mov file kapott helyet. Mi a fene? Végül megnéztem a CD-t, és nagy megelepetésemre 619 mega anyag kacsintott vissza rám a képernyőről. Ez nagy ritkaságnak számít manapság, hiszen olyannal is találkoztam már, hogy 5, azaz öt mega file-t raktak fel egy CD-re, amit aztán az install teljes terjedelmében kirámolt a vinyóra, ezek után a szivárványszínű korogot maximum mint falidíszt tudjuk hasznosítani. Szerencsére a Tommy esetében ilyenről szó sincs, hiszen a dobozon szereplő Multimedia felirat valóban tükrözi a CD tartalmát, a készítőknek sikerült egy olyan kiadványt összehozniuk, amely nem pusztán egy lexikon, hanem a multimédia lehetőségeit ténylegesen kihasználó, egységes antológia. Meghallgathatunk olyan híres dalokat, mint a Pinball Wizard vagy a Sensation. Végignézhetünk archív riportokat, interjúkat az együttesről, természetesen mindezt állandó zene kíséretében. Végigolvashatjuk a dalok szövegeit, sőt, az egyik song elejét a progi annyiszor előadja, hogy már kívülről megtanultam. Külön csemege, hogy a CD-n a Woodstock-i fellépésről is találhatunk egy-két filmrészletet, de egyéb koncertekről is szép számmal vannak különböző felvételek. A filmek mellett rengetek bedigitalizált fotó is szerepel, amelyeken interjúkat, ritka pillanatokat is láthatunk, csakúgy mint eredeti, kézzel írt dalszövegeket. Számomra elég furcsa volt, hogy eddig a Tommy nevezetű illetőről még csak nem is hallottam, pedig elég sok régi zenét hallgatok, olyanokat mint a Black Sabbath, a Deep Purple vagy Led Zeppelin. Erről jut eszembe: ha már valakinek kipattant az agyából az ilyen jellegű CD-k kiadásának ötlete, remélem, hogy az előbb felsorolt előadókról is jelenik majd meg hasonló kiadvány. Milyen jó lenne, ha képzeletben ellátogathatnánk mondjuk arra a Deep Purple koncertre, ahol a fellépés előtt leégett a tengerparton a Gambling Hall, erről szól az együttes egyik nagy slágere, a Smoke on the water.



Ehelyett itt ülök a főszerkesztői székben, ráadásul a Tommy-ról kéne valami frappáns végszót írnom. Összességében a Tommy nem tett rám rossz benyomást, bár van valami megmagyarázhatatlan ok, amiért nem szimpatizálok vele. Talán az, amit már néhány sorral feljebb említettem, hogy nem igazán vagyok annak a korosztálynak a tagja, aki még az ő zenéjükön nőtt fel, valljuk be: a mai napig egy szót sem hallottam



Tommy-ról, a Who név azonban már ismerősen csengett. Tehát nem ájultam el a gyönyörtől, de ahogy most visszagondolok, a programnak egészen jól sikerült visszaadnia a 60-as évek hangulatát. Aki ismeri és szereti őket, annak minden bizonnyal kellemes meglepetés ez a CD, hiszen egy teljes, riportokkal, koncertvideókkal és zenével tarkított átfogó képet ad az együtes, de főleg Pete Townshend pályafutásáról.

(Egyedülálló akció! Tommy cd most CSAK 99999999999 forint 99 fillérért!!!! Telefonáljon most! Bestellen sie jetzt!

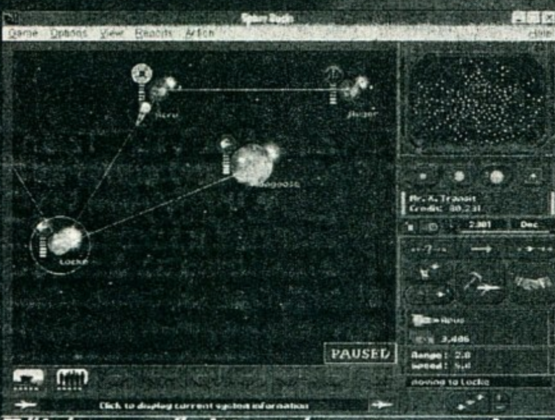
Mit einem INTEL Pentium processor in ihrem PC, spielen werden noch realistischer!)

Ruszi /MORTAL TEAM

Space Bucks™

Space Bucks
Űrbatyuk - stratégia a lá Sierra

Valahol messze, a távoli jövőben, egy távoli galaxisban, Földi időszámítás szerint 2250-ben. E kort megelőző évezredekben civilizációk sora pusztult el vagy lett naggyá... Ám a kereskedelem mindig fontos volt a Világegyetem népei között, és fontos ma is. A kereskedelem... Monopolhelyzet, mely nagy



Főképernyő, itt aztán van annyi bizgentyű!

hatalommal ruház fel... És jött... És elfoglalta... De erre mások... Galaktikus háborúk... Galaktikus gazdasági összecsapás... Fejlesztések... Kalózok... Hatalom és hatalmaskodások... Elnyomás... Ezek jellemezték 2250-et megelőző kétszáz évet (kissé kiszínezve, de mondhatjuk) mikor is Kovács Gergő megalapította a Mr. X. Transit Ltd.-t, némi, 500 ezres pénzmaggal. Mivel ez egy kereskedő cég volt, kiépítet még egy kereskedelmi bázist egy másik, ámde közel eső bolygón. Miután így kiköltekezett, és várta míg eltelik az a kis idő, amíg az fránya bázis elkészül, gondolt egy merészet, és szerződtetett még egy csapat fickót, akik egy második bázis építésébe is belefoghattak. A bázisok elkészülte után megindította közöttük a kereskedelmi járatokat. Hajókat vásárolt, fejlesztett, alakított át. Szinte elszédült ettől a sok lehetőségtől, az árucikkek kavalkádjától (már ha bőséggel lettek volna ilyenek, így csak az eddig megivott sör mennyisége szédíthette meg). Megjelent, és terjeszkedett a konkurencia, erre Ő is. Új járatokat indított, amíg a kezdő tőkéjéből futotta. Mert bevétel ugyan volt, de az csak csordogált. Bankhoz nem fordult, nem akart eladósodni. Tehát csak várt, várt, várt... Már nem érzett kihívást, csak tömény unalmat. Szerencsétlenkedésnek élte meg az egé-



A hajóépítés. Váó, ez itten egy hájó!

szet. Mi több, felbőszítette a játék "bonyolultsága" és "kezelhetősége". Végül döntő elhatározásra jutott. Megkereste azt a kis gombot a jobb felső sarokban, amelyiken az a kis helyes kereszt van. Még volt annyi lélekjelenléte, hogy "Shut Down" gombbal kilépjen a ... (abból), és kikapcsolja a gépet...

Kovács Gergő magából kikelve ugrált a játék dobozán, és arra gondolt másnap megöli Sótész Gögy nevű haverját, aki ezt a programot tegnap ajánlgatta.

E kis intermezzo után, folytassuk talán kicsit komolytalanabb stílusban: a program tényleg elég rossz. Tudni kell azt, hogy nálam a kezelhetőség első próbája, hogy képes vagyok-e az első tíz percben - mindenféle segítség nélkül - rájönni a kezelés alapjaira. Ezek után mond valamit: a Space Bucks (SB) esetében a kézikönyvet is elő kellett, hogy vegyem.

A program Windows alatt fut, a szerzők szerint ajánlatos a Pentium90, már ha van valakinek ilyen, de elfut 486DX4-100-on is. A CD-n található setup.exe installálja programot, a wincsin összesen 7Mb. helyet foglal el. (A CD-n 175 Mb. terpeszkedik el. Gondolom ennyi hely a filmbejátszásoknak kellett.) A SB elindítva, megcsodálhatjuk a minőségi intrót (minő borzalom!)

...

Szép jó reggelt mindenkinek! Ön a Space Bucks játék leírásának második részét olvashatja. Köszönjük, hogy még mindig olvassa...

Tegnap az intro megtekintésénél hagytam abba, ma ezt mellőzük, mert elrontaná a napom, ami nem szerencsés így kora reggel... Az intro-n átlépve a főmenübe jutunk. Itt tudunk új játékot indítani, előző mentésünket betölteni, illetve kilépni. Ha már itt vagyunk, ne lépjünk ki, hanem kezdjünk új játékot! A kezdő (beginner) szint kiválasztása után, nyilatkozhatunk kedvenc színünk felől, majd valamely kevésbé ellenszenves faj mellett döntve belevethetjük magunkat a játék forgatagába. Elénk tárul a főképernyő (lásd a képen), ahol csomó nyomógomb látható. Némi fogalmunk lehet a működésükről, mert ha valamelyik gomb fölé visszük az egeret, kapunk némi info-t, hogy mire is használható az. Eme információbőség láttán, azonban senki ne gondolja, hogy már tud is a programmal játszani, nyomkodhatja bőszen a gombokat, a játékot akkor sem fogja tudni normálisan elkezdeni, csak az ideje fogy, meg a pénze (mert elkölti olyanra, amire nem kéne!)...

Először is állítsuk le az idő folyását a .P. gombbal. A file menüben ne nézzük meg a tutorial pontot mert semmi értelme! Akkor mégis hogyan kéne elkezdeni? Mi lenne a megoldás? Hm... hát persze! A kézikönyv! Ez az! Megoszthatom hát végre mindenkivel a nagy titkot: hogyan csináljunk karriert!

Adva van ugye 500 ezer pénz, és egy anyabolygó. Az anyabolygóra, és általában a bolygókra kattintva megtudhatjuk, mit lehet tőlük elszállítani és mire van kereslet. E kereslet-kínálatra alapozva kell létrehoznunk kereskedelmi útvonalainkat. Ahhoz, hogy egy másik bolygóval kereskedni tudjunk, leszállópályát kell rá építeni. Bökjünk hát, valamelyik számunkra szimpatikus, az anyabolygó közelében lévő sárgolyóra, és nyomjuk meg a "Negatiation" gombot. Állítsuk be, hogy mennyit fizetnénk nekik negyedévente, és megtudhatjuk mennyit kell lepengetni, hogy egyáltalán oda településünk. A "Submit" gombbal kezdhetjük meg az építkezést. Ha van még építőbrigád csapatunk, terjeszkedjünk további bolygókon! Múlassuk az időt (pause ki)! Ha kiírja, hogy kész azonnal állítsuk meg az időt! Erre azért van szükség, hogy a konkurencia el ne happolja a kész kikötőnket. A kikötőinket azonnal vegyük birtokba, bekapcsolva őket kereskedelmi hálózatunkba! Kattintsunk hát a "kereskedelmi útvonal létrehozása" (fő képernyő - create trade route) gombra, jelöljünk ki kettő vagy több



A planéta, mely még elég sivár

célbolygót, ezek sorrendje alul látható. Ha nem a gép gyagyinka rakománybeállítását akarjuk használni, akkor nekünk kell ezt beállítanunk "configure cargo" gomb megnyomásával. A beállítás módja itt elég egyértelmű, egy-két próbaút során kitapasztalható a nyilak, kis sárga kockák, illetve a gombócok összefüggése. A rakomány minden állomáson váltogatható (ja kérem, ez nem vonat). Ennyi az alap, előttünk az út a meggazdagodás felé! Terjeszkedésünket többek között az is meggátolja, hogy ahová a konkurencia egyszer már betette a lábát, ott velünk szóba sem állnak. Egy lehetőségünk van a konkurencia kitúrására, ha ráígérünk az ajánlatukra (mit fizetünk negyedévente), amíg nem kapcsolta be bolygóját a kereskedelmi hálózatába.

Nem esett szó még az iparról: lehet ám a bolygókon ipart is fejleszteni! Ezek a mellékelt táblázaton láthatók. Szolgáltató épületek is vannak: terminal, landing pad, fuel dump,



Leszállópálya építése. De ellenszenves ez a figura!

shipyard. Természetesen a bolygó lakosságát szórakoztatni is kell, erre szolgál: restaurant, mall, casino, sports arena. Rengeteg épület! A bolygó képernyőjén, előre definiált helyük van, nem ám csak úgy a kedves felhasználó fogja lerakosgatni összevissza! A szállítható 12 árucikk szerintem nulla! Az elején pláne, amikor csak az elsőkre van lehetőségünk. A programozók javára irható, hogy annyi nehezítést beletettek, hogy bizonyos cikkeket csak bizonyos fajok képesek előállítani. A kutatások tőlünk függetlenek, csupán értesítést kapunk róluk. Mint arról is, ha a hajónk megsemmisült, mert mondjuk megtámadták a kalózok.

Van még egy csomó menüpont ezekre most nem térnék ki, mert azért egy oldal igencsak szűkös. Ha valaki az itt leírtakkal ellentétben (vagy azok hatására) úgy dönt, hogy a programot megveszi, csak azt javasolhatom: kezdje a dokumentáció áttanulmányozásával!

Végső összegzésként elmondható, hogy a SIERRA nem igazán stratégiai programjairól híres, valahogy nem fekszik nekik ez a terület, bár - ott van ugye a Battle Bugs (Bogárgyilok), vagy a Caesar II. (A császár új ruhája), és rájuk igazán nem lehet azt mondani, hogy ócskák! Dicséret illeti azonban a dokumentáció készítőit, a kézikönyv és a mellékelt táblázatok egész használhatóak!

Mr. X.

Minimum hardver: 486/25, 8MB RAM, 2x CD-ROM,SB

Kiadó: US Gold
Tesztpéldány: Mixim Kft

Grafika: □□□□□□■■■■
Hang: □□□□□■■■■■
Design: □□□□□■■■■■
IQ: □□□■■■■■■■



Assault Rigs

Sam végigsimított kezével a Fairlight Excalibur típusu dekkjén. Szinte már a lelke egy részévé olvadt ez a masina, gondolta miközben keze a feketén fénylő cyberdecket simogatta. -Ismét meló van... Megfogta a gép oldalából kilógó kábelt, és a halántékába ágyazott adatjack segítségével belépett a Netbe. Enyhe fájdalomhullám terjedt

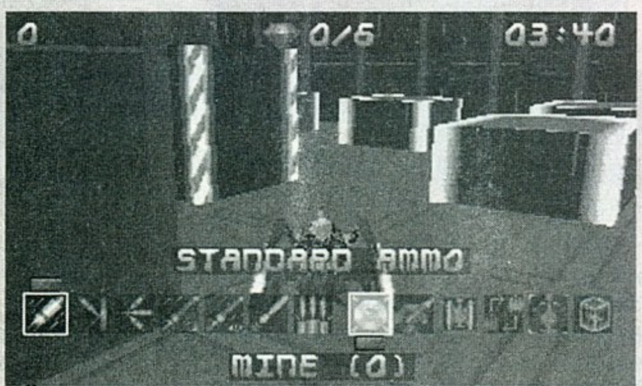


A néni nem túl jó bőr, de legalább szájbör...

végig az egész testén, de amilyen gyorsan jött, úgy el is inalt. Fura egy jószág ez a dekk - gondolta, miközben a lehívta a rendszertérképet -, felülbírálja a saját érzéseimet, érzékszerveimet, és az agyamba küldött impulzosokat helyettesíti a saját elektronikus szimulációival. És ezzel Sam, a dekások gyöngye belemerült a "melóba".

Ennek a bevezetőnek nem sok köze van a játékhoz, de legalább illik hozzá. Most nem írom azt, hogy ez a game is egy újabb VÉgzET-klón, mert az a képek alapján már mindenki előtt világossá vált. Valahogy így készülhetett el : Hm, én XY vagyok és nagyon profi futurisztikus zenéket csináltam, rakjuk bele egy játékba... És megszületett az Assault Rigs.

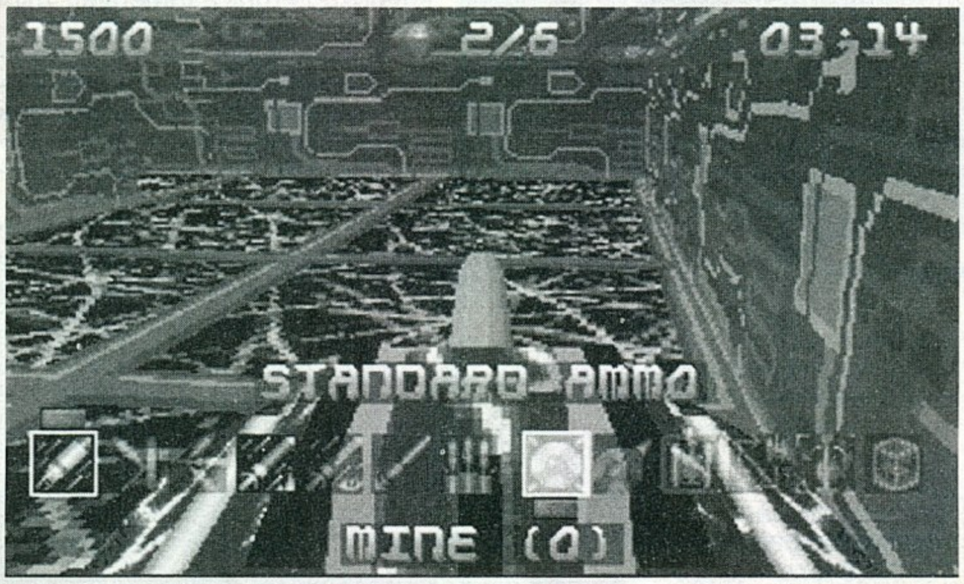
A játék lényege igencsak egyszerű : Össze kell gyűjteni a drágaköveket a pályán, mire megnyílik az Exit kapu. ÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ! Na de ne kapkodjunk, nézzük az elejéről. Sztori az persze nincsen, én legalábbis eddig nem találkoztam vele. Minek az? Az egyetlen újítás a



Üres a pálya... A többiek biztos DOOM-ozni mentek...

játékban (ha egyáltalán újítás, mert nagyon nagy divat lett ám mindenféle cájber-dolgot kiadni), az a "virtual reality" környezet. Vagyis a cyberspace-ben harcolhatunk a gép ellen, vagy esetleg nyolcan egymás ellen. Ez mondjuk egy cool Idea, de a megvalósítás... A tárgyak nagyon-nagyon szimpla vektorral vannak megoldva, a falakon pedig semmiféle textúra nincsen (néhol azért van).

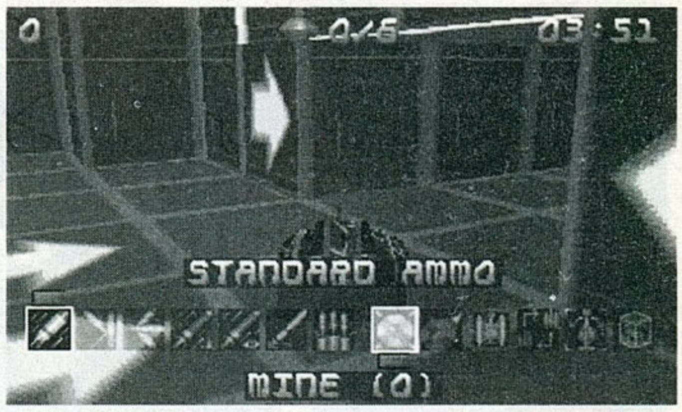
Előnyére legyen mondva, egynémely tárgyon és objektumon (pl. a mi a tankunkon (mert olyannal nyomulunk ám!)) ki van feszítve valami. A soványka intró után bejön a menü (ami 1ébként nagyon szépre sikeredett), ahol többek között szerepel az Options : szokásos dolgok, pl. zene, hang, detail, bill. kiosztás; valamint az, hogy egyedül játszunk, vagy több haverral hálóban. Nekem csak a szimpla player módot volt alkalmam kipróbálni, úgyhogy most nem tudom nektek leírni a feledhetetlen Assault Rigs-ezést a



Láttam már rondábbat is, csak nem tudom, hol?!

haverokkal...

3 jármű közül választhatunk, amik színükben és pajzsméreteikben különböznek egymástól (meg még sok minden másban). A gyorsaságnak itt nem látom értelmét, max. multiplayer módban, úgyhogy nyugodtan válasszuk ki a kék színű csodát, annak van a legdurvább pajzsa. Úgysem sietünk sehova...Ahogy már említettem, úgy tudunk átjutni a következő szintre, hogy összegyűjtjük az ÖSSZES vektorékkövet, ezáltal kinyílik valahol az Exit kapu, ahol ki tudunk lógni. Az irányítás egyszerű : mozogni a kurzornyilakkal tudunk, elsődleges fegyvert választani a Bal Alt, ezzel a fegyverrel tüzelni a bal Ctrl segítségével tudunk. A jobb Alt és Ctrl a másodlagos fegyver szelekciójára szolgál. A z és x gombokkal strafe-elni lehet, F1-el a View módot kapcsolgathatjuk. Van még egy hasznos dolog : Ha felborulunk, akkor a Numeric Pad 0-val, talpra tudunk állni. Mondjuk nehéz dolgunk lenne nélküle... Akkor most jöjjenek a fegyverek. Standard Ammo : Ez az alap, kis genyó, de végtelen mennyiségben. Bounce Ammo : Visszapattan a falról, kicsit erősebb mint az alap. Shatter Shells : Miután kilőttük, nyomjuk meg mégegyszer a fire-t, azután robban. Ha nekimegy valaminek, akkor is robban (bármily meglepő is). Laser Cannon : Coool, nagyot sebez, messzire visz, de lassú. Mini Gun : Közelre brutális, messzire meg nem visz el. Heat Seeking Missiles : Automatikusan rátapadnak a legközelebbi ellenfélre. Nem rossz! Fly By Wire Missile : Amikor kilőjük, a progi átkapcsol a kilőtt rakáta nézetére, és tudjuk irányítgatni, hogy merre menjen. Drop and Forget Mines : Kis sárga aknák, amiket mi is le tudunk rakni (ha van nálunk). Kis idő elteltével aktiválódik, majd ha rámegy valaki, akkor robban. Egyéb tárgyak : Shield Deck : Ha aktiváljuk, kis időre sérthetetlenek leszünk. Warp Deck : Tankunk láthatatlanná válik segítségével. Auto Turret : Csak a nehezebb tankokra tehetők fel. Ha ilyenünk van, akkor ágyúcsövünk automatikusan beáll minden ellenfélre, ami a közelünkbe kerül (Még jó hogy lőni nem lő, és nekünk csak az előrét kellene nyomni). Sentry Gun Pods : A rigünkről (ez a járművünk) tudjuk ledobni, pár másodperc múlva lő mindenre, ami a közelébe ér, beleértve minket is. A játékképernyő felépítése : A bal alsó sarokban a pajzsaink állapotát kísérhetjük figyelemmel. Ha "zöd", akkor egész jó állapotban van. A jobb

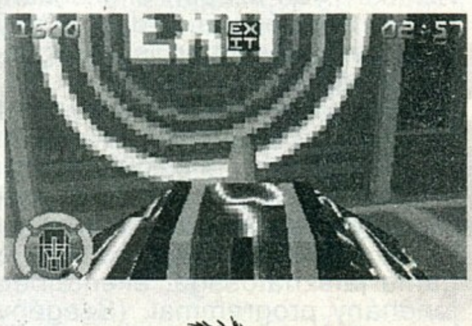


IQ próbáló ez a labirintus...

alsó sarokban az aktivált fegyvereket láthatjuk. A bal felső sarokban az elért pontszámunk látható, középen a megtalált/összes ékkő kijelzőjét találjuk, míg a jobb szélen a hátralevő időnket látjuk. Ez is időre megy. Grrr...

A játék nekem nem igazán tetszik, bár lehet hogy nem a Single Player módban van a varázsa, de mint már mondottam, nekem ezt nem volt mósom kipróbálni. A grafika nem túl fényes, de a CD-n az Audio trackek nagyon-nagyon Rulezek! És jó sok van rajta. Nagyon rossz dolog viszont az, amikor nekimegyünk a falnak, úgy pattog a járművünk, mint a veszett gyík. Eredmény: Fél óráig kell szenvednünk, mire rájöjjünk, hogy hol is vagyunk. Nem kell egyébként sokat küzdeni, mire továbbjutunk a következő szintre. So, valahogy úgy néz ki, mintha 4 éveseknek csinálták volna a játékot. Egy viszont tetszett benne : Benyomtam utána a Duke Nukem-et, és húhú!!!!

Iw0 of Ori0nDESIGN





Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM,SB, GUS.

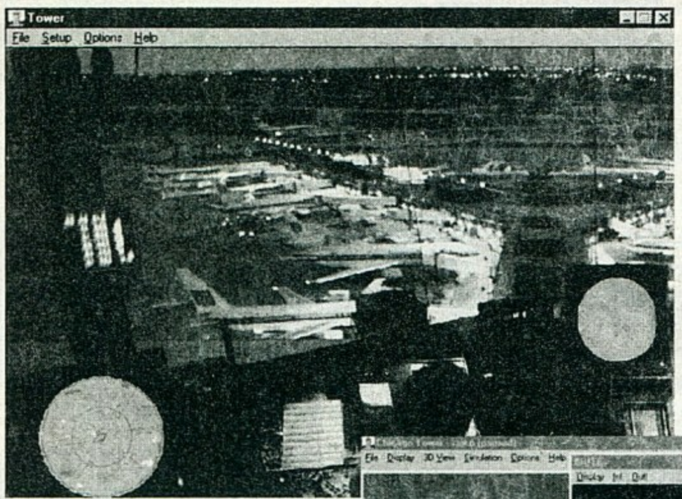
Kiadó: Psygnosis
Tesztpéldány: Mixim Kft

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:

Tower

Kedves gyerekek! Ma este a Bruce Artwick Organization vagy közismertebb nevén a BAO történetéről fogok nektek mesélni (nagyon izgalmasnak hangzik, ugye?). Nos, figyeljetek csendben!

...Kezdetben vala a Flight Simulator. Ez volt az első olyan game, amelyik viszonylag valósághűen próbálta szimulálni a polgári repülést. Sajna a BAO nehezen tudta eladni (ők igazából csak programozók illetve



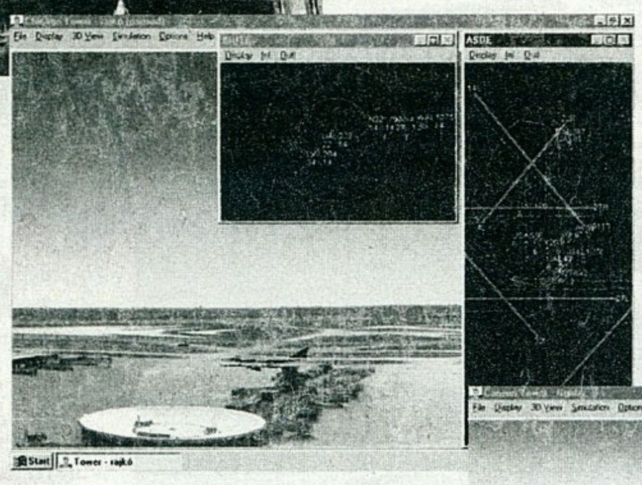
repülők voltak), így az évek során többször is személycsere történt a kiadó személyében. Mindenféle alakok (SubLogic, stb.) próbálkoztak a progi eladásával, majd végül eljött Microsofték ideje. Néhány éve már ők uralják ezt a frontot, és ritkán kapunk az FS-hez méltó vetélytársat. (Ezen ritkaságok közé tartozik a Flight Unlimited. De ez egy másik mese.) Nos, Brúsz bácsi nemrég gondolt egyet, azt mondta magában: "Milyen dolog az, hogy még senki sem csinált olyan progit, ami real-time-ban szimulálja egy reptér irányítótornyát?", és megcsinálta a Towert. Persze segédkezett neki munkájában az APOLLO software Németországból, aki már korábban is tanúsította vonzalmát BAO-ék Flight Simulatora iránt azzal, hogy csinált a szimulátorhoz néhány kiegészítőprogit.

Ha már ilyen szépen elmeséltem nektek a történetét, érdemes egy kicsit részletesebben is elmagyarázni, hogy mi is ez a Tower.

Először is egy rémhír: a programot Windows alá írták (Win 3.1 vagy Win 95, de az utóbbi ajánlott). Miután elcsitult az elégedetlenkedők moraja, gyorsan megemlítem, hogy ezzel egyáltalán nem romlott a game játszhatósága, ellentétben jónéhány programmal. (Szegény Allied General-ról sok olyan véleményt hallottam, hogy egyszerűen játszhatatlan.) A programban minden apróság egy-egy ablakban foglal helyet, így a Windows előnye jelen esetben abban áll, hogy a rengeteg ablakot tetszésünk szerint rakosgathatjuk a képernyőn, sőt kedvenc beállításainkat ki is menthetjük.

Ha elindítjuk a szimulátort (mert nem igazán lehet ezt játéknak nevezni), egy digitalizált képernyőt kapunk. Nem kell megijedni, ez még nem a játékter, csak a bejelentkező képernyő. Itt kell kiválasztani a játékost (a fazon fejére kell clickelnünk), vagy beállíthatjuk a radarokat, esetleg kinyomtathatjuk a reptér térképét. Ha kész vagyunk a beállításokkal, bökjünk a képernyő közepére, és elkezdődik a játék.

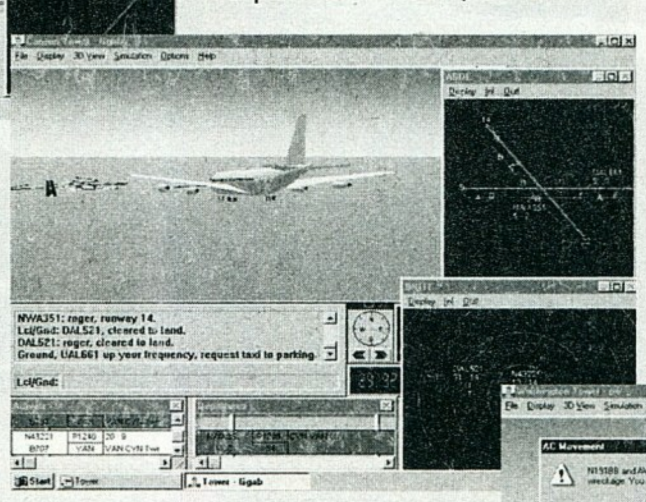
Mindenekelőtt válasszuk ki a megjelenő ablakban azt a repteret, ahol áldatlan tevékenységeinket kívánjuk folytatni. A programban összesen (sajnos csak) három repülőtér adatait találhatjuk meg. A repterek nehézségi sorrendben: Canyon Field (ez egy fiktív reptér, a grafika vektoros, nem egy nagy eresztés, de gyakorlásra kitűnő); Washington National (kicsit bonyolultabb reptér, három kifutóval és egy halom gurulóval; a háttérgrafika digitalizált); Chicago O'Hare (a világ legforgalmasabb nemzetközi reptere... digitalizált háttér). Ezután be kell állítani a repülőgépek érkezési sűrűségét, amit az Aircraft és a Minutes melletti számokkal tehetünk meg. A Setup gombra clickelve beállíthatjuk még az időpontot (ne feledjük, hogy a játék Real-Time!) valamint a leszállásra használható kifutók sorszámait. Ezek valamelyikére fogják a távolkörzeti irányítók ráirányítani az érkező gépeket. Végül állítsuk be a Practice kapcsolót aszerint, hogy gyakorlást vagy "éles" irányítást kívánunk. Előbbi esetben nem íródik hozzá eddigi eredményeinkhez a következő játék.



Itt kell megjegyezni, hogy a játékban minden játékosnak van egy pontszáma, ami minden játék végén változik (kivéve, ha éppen gyakorolt az illető). Ezek a pontszámok a következőktől függnek: a reptér nehézsége, elvégzett műveletek és elkövetett hibák. Az épp aktuális eredményt játék közben is megnézhetjük a Performance Review-ban. Itt Commands cím alatt találhatóak az elvégzett műveletek, Errors alatt a hibák, és az összpontszámot a Your Rating mutatja.

Ugorjunk a játékképernyőre! Ez rengeteg kis ablakból áll(hat). Középen egy nagy ablak szokott lenni, a kilátó rész. Ez 3D képet ad valamiről; azt, hogy miről, majd kicsit lejjebb írom le. A képernyő alján lévő szürke szövegablak a kommunikációs ablak; a Departures és az Arrivals fejlécű ablakok a mentrend induló és érkező gépeit mutatják. Egy gép összes adata egy táblán van. Ennek bal felső sarkában a gép hívójele, alatta típusa, ettől jobbra a bejelentkezés ideje, alatta az emelkedési magasság, jobbra pedig a számára kijelölt kifutó és útvonal. A képernyőn egy függőleges oszlopban egy sor gombot találunk. Ezek shortcutok egyes menüpontokhoz. A képernyőn lehet még iránytű és digitális kijelzők, melyek többek között a pontos időt, és egyéb hasznos dolgokat mutatnak. Sokkal fontosabbak a radarok (ASDE=földi és BRITE=közelkörzetes), melyekről könnyebben szemmel követhetjük repterünk eseményeit, mint szabad szemmel lehetséges.

Az összes ablak mozgatható természetesen, tehát nem kell minden itt leírt pozíciót készpénznek venni. A fejléc mindenesetre biztos pontnak látszik, tehát kezdjük azzal vizsgálódásainkat! A File menüben a szokásos dolgokon kívül az előbb említett Performance Review-t találjuk, ám a Display menü már érdekesebb dolgokat is takar. A földi (ASDE) és a közelkörzetes irányítók (BRITE) radarját, a menetrendet, valamint a reptéri világítást kapcsolhatjuk itt be illetve ki. Ezeken kívül azt is itt állíthatjuk be, hogy az iránytű, a digitális kijelzők illetve a gombsor megjelenjen-e a képernyőn.



A következő menü a 3D View. Itt a már feljebb említett 3D ablak nézetét határozhatjuk meg. A vektorgrafikás repteren rengeteg lehetőség jelenik itt meg, a digitalizáltakon viszont csak az első kettő. Ezek sorrendben:

Normal: a torony ablakán nézünk ki. A nézet irányát az iránytű mutatja, változtatni az alatta lévő gombokkal lehet.

Tracking: a kiválasztott gépet követi szemünk a toronyból (ha egyáltalán látható a repülőgép a toronyból). Hasznos tud lenni.

Binocular: Ettől kezdve már csak a Canyon Field reptéren használható opciókat tárgyaljuk. Ez távcsövet emulál.

Super Binocular: Erős nagyítású és repülőgép követő távcső.

Spot Plane: Flight Simulatorból már ismert repülőgépkövető kameramozgás.

Pilot: A kiválasztott gép pilótájának szemszögéből figyelhetjük a vidéket.

Pan Up/Down: Nézetünk vízszintestől való eltérését állíthatjuk itt be.

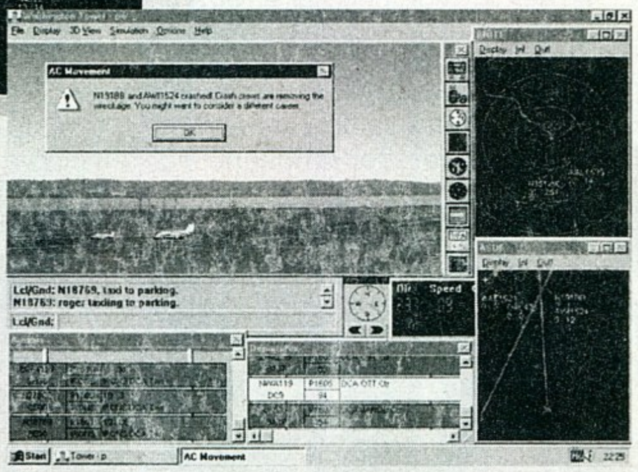
Zoom In/Out: zooooooom.

A Simulation menü rejti többek között a hang bekapcsolását illetve sebességének beállítását. A játékban a hang a torony és a repülőgépek közti párbeszédet rejti. Természetesen minden kommunikáció angolul folyik, de mindenképpen érdemes bekapcsolni, mert sokat emel a játék színvonalán.

Ebben a menüben törölhetünk ki repülőgépeket is. Ez akkor jó, ha esetleg a földön két gép szembetalálkozik gurulás közben. Ilyenkor egyik sem hajlandó megmozdulni (mivel egy akkora dög a valóságban sem képes megfordulni a gurulón), és ezzel valószínűleg eltorlaszolják az utat a többiek elől. Egyikük kitörlése után minden jóra fordul, de vesztünk néhány pontot.

A játék felgyorsítására, lelassítására, a valós idő visszaállítására illetve a pause-olásra is itt nyílik lehetőségünk.

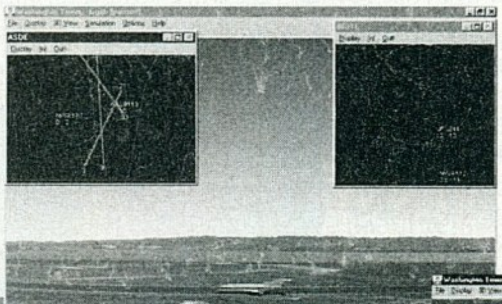
Az Options menüből elégíthetjük ki nyomtatási ingereinket, ha esetleg elmulasztottuk volna a játék kezdetén. Ezen kívül itt nyílik lehetőségünk egy különleges bővítésre is: Flight Simulator 5.1-t köthetünk a számítógépünkön futó Tower-hez. A kapcsolat modemes vagy direkt kábeles (nullmodemes) lehet. Ez a lehetőség Chicago körzetében áll rendelkezésünkre. Egy másik számítógépen repkedő haverunkat irányíthatjuk O'Hare repterének irányítótornyából. Nem csak egy számítógépet köthetünk Tower-ünkhöz, hanem annyit, ahány COM portunk van. Az egyetlen hiánya ennek a mulatságnak, hogy nem lehet hálózaton keresztül játszani. A Tower a Learjet-et és a Cessná-t tudja "lekezelni" a Flight Simulator-ból, minden más gépet Cessná-nak vesz. Szintén az Options menüben menthetjük ki és tölthetjük vissza képernyőbeállításainkat. Ez akkor hasznos, ha sikerült egy olyan képernyőt csinálnunk, ahol mindent kényelmesen elérünk, így azt egy másik játék alkalmával is visszatölthetjük és használhatjuk. Itt elmentődik az összes nyitott ablak mérete és helye. Ez határozottan kellemes lehetőség a Windows il-



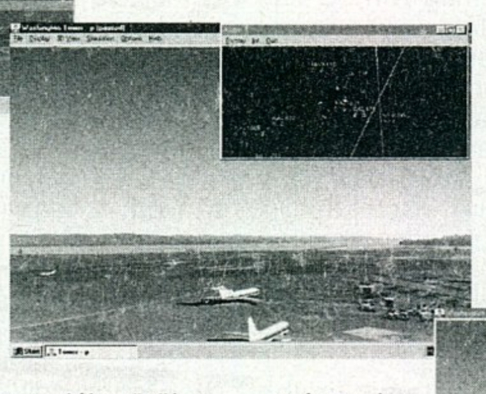
Játékteszt

letve a program részéről.
Ezen kívül már csak a Help menü létezik, aminek ismertetésétől most eltekintünk.

A játék úgy halad, hogy az indításkor beállított időközönként megjelennek érkező illetve indulni készülő repülőgépek radarjainkon. A szürke dialógusablakban olvashatjuk pilótájuk üzeneteit és saját parancsainkat. Ennek az ablaknak az alján jelenik meg az általunk bepötyögött szöveg is. A repülőgépek pilótáival úgy kommunikálhatunk, hogy szabályosan felépített üzeneteket küldünk. Az üzenet eleje a megszólítás, utána a parancs és esetleg a parancshoz tartozó számértékek. A megszólításhoz a gép hívójelét kell beírni, vagy a radarok egyikén, esetleg a menetrendből az egér jobb gombjával kell kijelölnünk a repülőgépet. Ezután jön a parancs, amelyet elég kódolva beírnunk. Ezek a kódok általában a parancs szavainak kezdő betűit tartalmazzák, így nem túl nehéz megjegyezni a fontosabbakat (Például a "Leszállhatsz!" parancs angolul Cleared to Land, a kód:CL). Mindenesetre ez összeset nem szokta senki megjegyezni, ezért álljon itt egy viszonylag tömör leírás ezekről:

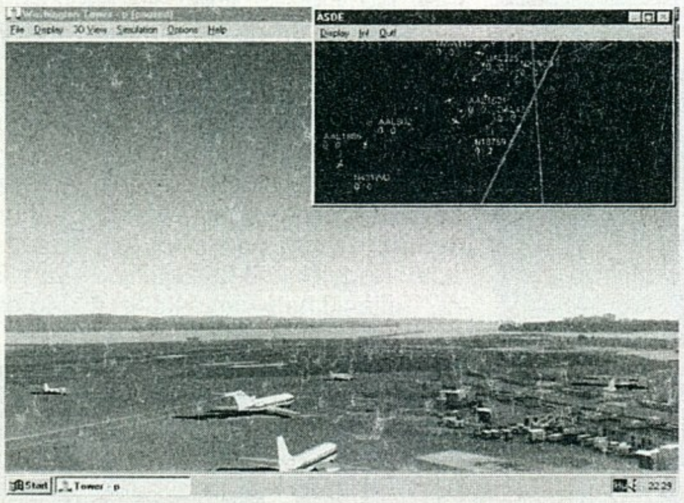




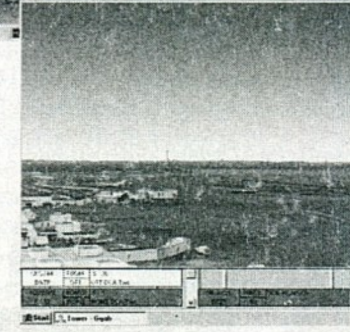


CG: Cleared for Touch and Go. Tiszta a pálya, szállj le, és emelkedj fel ismét!
CA: Cleared for Low Approach. Tiszta a pálya alacsony megközelítéshez.
CL: Cleared to Land. Leszállhatsz.
CO: Cleared for the Option.
PLD vagy PRD: Report Left,Right Downwind. Menj a bal,jobb hosszúfalra és jelentsd, ha kész! Ez az iskolakörre vonatkozik. Továbbiakban csak a bal oldalira írunk magyarázatot. Ugyanezek a parancsok léteznek jobb oldalra is, és úgy is, hogy P helyett E (Enter) betűvel kezdjük, és ilyenkor nem jelentik, ha elvégezték az általunk kitűzött feladatot.
PLB: Report Left Base. Rövidfalra, és jelentsd!
PF: Report Final. Leszállóirányra, és jelentsd!
ML1: Make Left 180. Fordulj balra 180 fokot!
ML3: ML 360. 360 fokot!
MS: Make Short Approach. Csinálj rövidített leszállást!
AT: Turn Out Approved. Fordulj ki a reptér körzetéből!
ALT: Az előbbi, csak balra.
ULH#: Turn Left to Heading ..... Fordulj balra a megadott irányba!
G: Go Around. Tilos leszállnod!
B: Break Out of Traffic. Leszállítás megszakítva, várj míg jelentkezünk!
X: Extend Downwind. Hosszabbítsd meg a hosszúfalat!
FD: Contact Departure. Kapcsold át a frekvenciát! Viszlát!
T#: Taxi to ..... Gurulj a megadott kifutóhoz!
CT: Cleared for Takeoff. Felszállhatsz!
TP: Taxi to Parking. Gurulj a parkolóhelyedre!
TU: Continue Taxiing. Gurulj tovább!
TH: Gurulj a kifutóra, és várj!
HY: Hold Your Position. Várj, ahol vagy!
CC: Felszállási engedély törölve.
HS: Hold Short. A megadott kifutó előtt állj meg!
SA: Mondd meg a magasságod!
SD: Mondd meg az irányod!
SR: Mondd meg az emelkedésed mértékét!
SP: Mondd meg a helyzetedet!
SG: Ismételd meg az előzőt!
SS: Mondd meg a sebességedet!

Hát ennyi parancs létezik. Az első néhányat a levegőben lévő, többnyire érkező gépeknél használhatjuk, a középsőket a földieknek mondhatjuk, míg az utolsók csak információszerző parancsok.
Elég sok parancs vonatkozik a levegőben lévő repülőgépekre, és ezek többsége kapcsolatban van egy bizonyos "iskolakör" nevű dologgal. Ez egy téglalap alakú útvonal, amelynek egyik hosszú oldala a kifutó tengelyében van. Ha ezen az útvonalon elindulunk a kifutótól, akkor először a felszállóágon (departure) találjuk magunkat. 90 fokos fordulat után az első rövidfal (crosswind), újabb 90 fok után a hosszúfal (downwind), megint 90 fok után a hátsó rövidfal (base), majd a negyedik forduló után a leszállóág (final) útvonalán haladunk. Ez utóbbi már ismét a kifutó tengelyében van. Nos, ezeket az angol neveket kell megadnunk a parancsainkban. (Előfordulhat, hogy néhány magyar kifejezés nem mindenhol pontos, de az angol garantáltan az.)



Rengeteg repülőgéptípussal találkozhatunk ebben a játékban. Míg a Flight Simulatoroknak megvolt az az áldatlan tulajdonsága, hogy összesen négy gép volt a csomagban, és a többit midenféle kiegészítőprogramokból kellett megszerezni, addig itt egyáltalán nincs ilyen gondunk. Sőt a típusokat ki is írják mindig a menetrendbe, ami már előre tudatja velünk, hogy mire számíthatunk. Több csoportba osztják a repülőgéptípusokat, ezekre más más szabályok vannak. Betartásuk általában triviális, viszont a Heavy csoportra már szigorú megkötések vonatkoznak. Figyelmeztetésnek mindig be is mondja a gép pilótája a rádióba a hívójel után, hogy "heavy", hogy tudjuk, mire számítsunk vele kapcsolatban. A heavy csoportba tartozó gépek: Boeing B-757, B-767, B-747, McDonnell Douglas DC-10, MD-11, Lockheed L1011, Airbus A300. Ha ilyen gépek valamelyike kerül a körzetünkbe, ügyeljünk, hogy távol legyenek tőle a nála kisebb gépek, és két gép felszállása között hosszabb időközt hagyjunk, mint máskor. Egyéb esetekben is kell (vagy legalábbis érdemes) legalább egy percet várni két felszálló utasszállító között, hogy legyen idejük a reptér körzetét elhagyó manőverekre.





A gépek hívójele általában a légitársaság rövidítése és a járatszám, ha pedig nem menetrendszerinti járatról van szó, hanem magángépről, akkor a lajstromjel lesz a hívójel. Érdemes figyelni az utasszállítók légitársaság jelölését is, mert Chicago-ban a gépek parkolóhelye légitársaságonként van elosztva. épp ezért egy leszálláshoz készülődő gépet érdemes olyan kifutóra ráirányítanunk, ahonnan nem kell sokat gurulnia. Ez azért szükséges, mert O'Hare-n rengeteg gurulóút van, és ezek közt hosszú percekig kavarognak a gépek, míg egy külső kifutótól eljutnak a parkolóhelyig vagy vissza. Ilyenkor általában ráadásul kereszteznek néhány másik kifutót is, amelyre ha épp akkor érkezik egy leszálló gép, akkor baj van. Esetleg össze is ütközhetnek, bár ez viszonylag ritka eset. Az ütközés egyébként nincs animálva a játékban (szóval ezen nem lehet élvezkedni), viszont megjelenik egy figyelmeztetőablak, és elmeséli, hogy mi történt. A két gép (roncsai) eltűnnek a kifutóról, levonnak 2000 pontot tőlünk, és már mehet is minden tovább, mintha mi sem történt volna. Tehát az egyik lehetőség az ilyen esetek megelőzésére, hogy megjegyezzük a légitársaságok parkolóhelyeit (ajánlott ilyenkor a Tracking View használata). Segítségül álljon itt a játékban létező összes légitársaság neve:
UAL: United
NWA: Northwest
FDX: FedEx
USA: USAir
GLA: Lakes Air
DAL: Delta
COA: Continental
TWA: TWA
USF: Feeder Express
AAL: American
AWI: Air Wisconsin
UPS: United Parcel Service
EGF: Eagle Flight

A pilóta bejelentkezéskor a légitársaság nevét mondja angolul, a menetrendben viszont a hárombetűs azonosító jelenik meg.

Nos, mit lehet még mondani erről a kitűnő szimulátorról? Mindenesetre le kell szögezni, hogy többek között az élő szöveg miatt rendkívül valósághű. A repülés életében valamennyire is otthonosan mozgó játékosoknak minden bizonnyal biztosítja hosszú napokra vagy éjszakákra az izgalmas műsort a dállász helyett.
Nos gyerekek, tetszett a mese? Nem? Na, akkor mars aludni!

GGab

Minimum hardver: 486SX, 8MB RAM, 2xCD-ROM, WINDOWS 3.1, W95

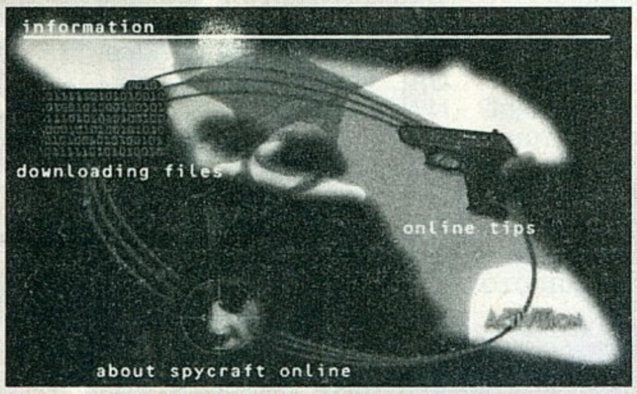
Kiadó: BAO Ltd.
Tesztpéldány: KoBaK Kft.

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



SPYCRAFT

Avagy a nagy játszma. Valóban elég nagy játszma folyt annak idején a két szuperhatalom, az USA és a néhai Szovjetunió között, jól felkészített Ivánok és Johnny-k egész hadserege került bevetésre. A küzdelem



Online segédlet - ehhez nem fogtok Ti hozzáférni

legfontosabb célja: az információ (persze, azért kisebb-nagyobb terrorakcióktól sem riadtak vissza). Mindkét szervezetnek volt (van) persze jelentős belső nemzetbiztonsági szerepe is, de a játék szempontjából kevéssé jelentős.

Az **Activision** igyekezett minél látványosabb játékot alkotni, bár ez a 3 CD-s hosszból könnyen kitalálható. Az igyekezet első felét szinte maradéktalan siker koronázta, mind az átlóképek, mind a videok kiváló minőségűek (640x480x256, utóbbiakban csak minden második sor kerül megjelenítésre, így a sebesség meglepően jó).

Arról már inkább lehetne vitatkozni, hogy mennyire is játék a **Spycraft**... Nálunk kezdettől fogva erős ellenérzés kísérte az interaktív mozikat, ugyanis annyira kevés beavatkozást igényelnek a játékostól, hogy a megoldásuk talán még egy 4-5 éves gyereknek sem okozna problémát (legalábbis nem nagyobbat, mint pl. az egér kezelésének megtanulása). Az ellenérzés továbbra is marad, attól függetlenül, hogy egyre szebb "játékok" kerülnek a nagyérdemű kezei közé. Továbbra is az az álláspontunk, hogy ha valaki ilyen jellegű szórakozásra vágyik, az jobban jár, ha kivesz egy, a témába vágó akciófilmet a videokölcsönzőből.

Lássuk akkor, mivel is nyújthat esetleg a "**Nagy Játszma**" többet, mint egy film!

A készítők nagyon szerették volna a hitelesség látszatát kelteni. Mindkét volt hidegháborús fél részéről fémjelzi egy-egy jómadár a játékot: a CIA részéről *William Colby*, a KGB-től pedig *Oleg Kalugin* igyekezett a játék megalkotóit hasznos tanácsokkal ellátni. Való igaz: a játék hihetetlen titkokba képes beavatni mindenkit, aki még életében nem látott kémfilmet, és halvány fogalma sincs napjaink technológiai lehetőségeiről...

Installáljunk, aztán igyekezzünk úgy bootolni, hogy minél kevesebb TSR legyen a memóriában. Ha csak CD-driver és egér mellett sem indul el, az elég nagy pech, javallott újra próbálni, hátha... Ha minden más kudarcot vallott, esetleg lehet még Win '95 alatt kísérletezni, ha valaki végtelen mennyiségű erőforrás (és a lehető legújabb driverek) felett rendelkezik. Elég buta vicc 1996-ban egy ennyire inkompatibilis játékot kiadni, remélhetőleg az **Activision** a piaci eredményekből ráérez erre (micsoda naivitás...).

Ha valami kisebb csoda folytán sikerül elindítani a programot, akkor egy fantasztikusan izgalmas monológ közepébe csöppenünk. Ezen a '**Space**' segítségével ugorhatunk át, és ez igaz a következőkben az összes időrabló jelenetre, amit bőven elég egyszer megnézni.

Még mindig itt vagytok? Remek... Ennyi megpróbáltatás után ugyanis végre elkezdhetünk játszani is.

A kezdet kezdetén hősünk újságot olvas. Hirtelen villogni kezd a PDA-nk. Miután egyelőre azt sem tudjuk, hogy a PDA-t eszik vagy isszák,



Kis ügynökségünk címere

tegyünk egy kis kitérőt fantasztikus digitális kütyüjeink világába:

A PDA-n (Personal Digital Assistant, kb. a személyi hívó és a menedzser-kalkulátor egy továbbfejlesztett keveréke) keresztül gyakorlatilag rákapcsolódhatunk a Hálózatra, azaz olvashatunk leveleket (ComLink), körülnézhetünk az Ügynökség adatbázisaiban (DataLink), hozzáférhetünk mindenféle újságszolgáltatáshoz (NewsLink), végül valódi WWW-site-okhoz kapcsolódhatunk (WebLink), persze csak akkor, ha van Internet-elérésünk.

Kevésbé digitális felszerelési tárgy az irattáska, amelyben hasznos kémfelszerelések kaptak helyet (kiemelném a tolvajkulcskészletet, amely akkor is biztosíthatja jövőnket, ha spionként esetleg leszerepelnénk).

Remélhetőleg a TraveLink névre hallgató csodát senkinek nem kell elmagyarázni, itt fog egyébként azokra az örömteli eseményekre sor kerülni, amikor nem csak egyféle opciónk van továbblépés terén.

Hátra van még a fegyveres harc kérdése. A készítők itt is gondosan vigyáztak, nehogy véletlenül túlbonyolítsák a dolgot. A következőt sikerült szülniük:

A játék többi részéhez hasonlóan egyes szám első személyben vagyunk jelen, így igazi szimuláció jellege van a dolognak. A hatást kicsit lerontja, hogy csak 6 mozgási irányunk van, és azok is képernyők között mozgatnak, nem pedig folyamatosan, dehát semmi sem lehet tökéletes... Hogy ne legyen sok gond az ellenfelek megtalálásával, a kedves programozó bácsik itt is segítettek: amíg az adott képernyőn tartózkodik ellenfél, addig nem mozoghatunk. Marad a célzás és a tüzelés sziszifuszi feladata. Javallott, hogy egy-egy képernyő sikeres abszolválása után pihenjünk egy keveset, csak utána lépjünk tovább. Az akciójelenetek jó része közben csak 3-4-szer kell majd pihenni... Kellemetlen lehet az az ellenfél, aki meglát minket, de mi nem látjuk őt (Enemy with Line of Sight). Erre tényleg nem árt odafigyelni, az persze ismét más kérdés, hogy az ilyen ellenfelet hogyan azonosítja hősünk, mielőtt még megetetnék ólommal...

Jó... Szóval ott tartottunk, hogy elkezd pittyegni a PDA. Az álmoskönyv szerint ez azt jelenti, hogy levelünk jött, talán olvassuk el (más lehetőségünk úgysincs). *Eugene Warhurst* küldte az üzenetet: hadba hív minket. Mint amerikai mintapolgár, lobogó hajjal rohanunk főnökünk, *Frank Milkovsky* irodájába... aztán semmi. Újabb bonyolult feladat: hogyan kell továbblépni? Teljes 3 hely van a képernyőn, ahová clickelhetünk, és ha sikerül kibökni a megfelelőt (amúgy a fényképek ajánlottak), jutalmul megjelenik a Boss. Utasít, hogy települjünk át a HQ-ra, ugyanis meg kell tanulnunk néhány korszerű műszer kezelését.

Első feladatunk az lesz, hogy megállapítsuk egy barna Sedan rendszámát. Menjünk rá az autóra a nagyítóval, és amikor már nem lehet tovább nagyítani, akkor eresszük rá a képre az analizátort (O.C.E.). Látni fogjuk a rendszámot (2GGX829), most küldjük el Emailben a főnöknek. Ez is szörnyű nehéz lesz, annyi interaktivitást igényel, hogy 3 rendszámból ki kell választani az igazit. Talán hihetetlenül hangzik, de ha tévedünk, lehet újra próbálkozni...



Íme a World Wide...

A második, kicsit nehezebb feladat a hőképek, valamint a képátfedések (Image Overlay) használatára hivatott megtanítani. Azt kell megállapítani, hogy a terepen lévő tankok közül melyikeknek megy a motorja. 3 minden gond nélkül megtalálható, azonban ezt a választ nem értékelik túlzottan... Hmmm... Az a "trükk", hogy a garázsban is vannak tankok, és 3-nak jár is a motorja. Hehe...

Ennyi profizmus már meggyőzi *Milkovsky*-t, hogy rendkívül jártasak vagyunk technikai téren, mehetünk lőgyakorlatra.

És itt megszakad a leírás, mert a lővészet már beharangozott vérfagyasztó izgalmai közben elaludtunk, és mire magunkhoz tértünk, valami gazember megfújta a CD-ket. Nehéz az élet...

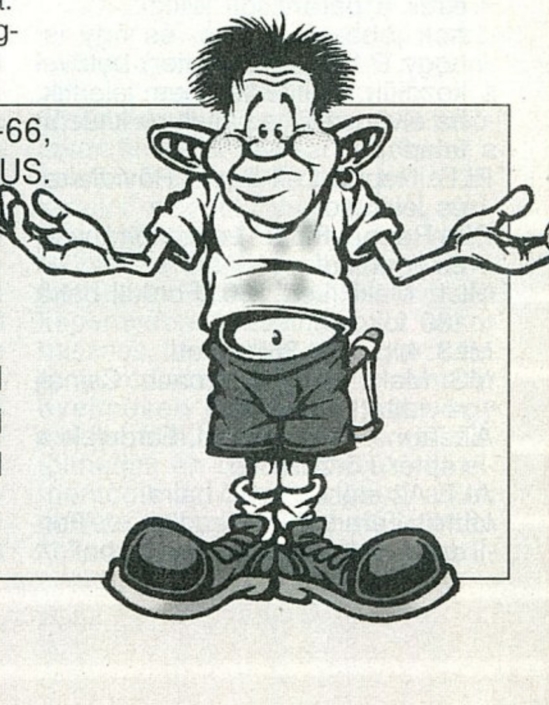
A végére komolyodjunk meg egy kicsit... Továbbra sem értjük, hogy az emberek miért vesznek ilyen kategóriájú játékokat. Ha valaki rá is szán 1-2 napot, hogy egyszer végigjátssza, képes lesz még egyszer elővenni? A szép képek és animációk miatt esetleg... Mindazonáltal nyilván van kereslet erre típusra, és azt el kell ismerni, hogy a **Spycraft** a kategóriáján belül igen jól sikerült alkotás, sem az audiora, sem a videora nem lehet panasz. Megnézni mindenképpen érdemes, de játszani vele...

Bryan

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM,SB, GUS.

Kiadó: Activision
Tesztpéldány: Mixim Kft

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



ZORK NEMESIS

- Héj, Pista! Ez is nem egy Zork? - ordította el magát Józsi.
- De igen, ez a Zork Nemesis! Ááá, de rossz!

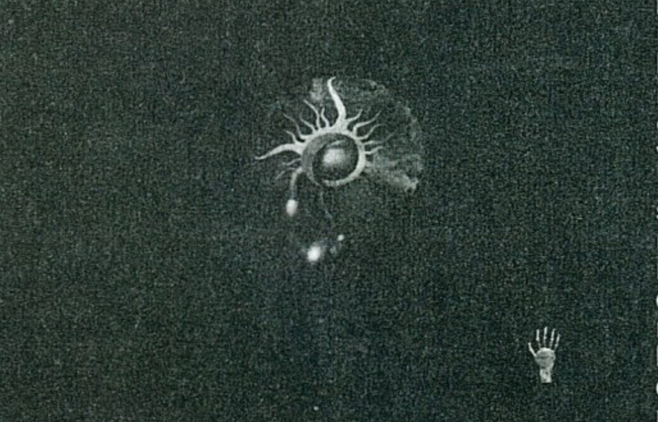
Azonban tegyük félre a rossz poénokat, mert itt van a Zork Nemesis. Gondolom ez nem olyan nagy hír, mint hogy mondjuk megjelent a Duke Nukem 3D teljes verziója, vagy hogy jön a Settlers 2. a közelijövőben (azért inkább hagyjuk az ilyen típusú "előrejelzéseket" WT Pooh-ra, mert még elvesszük a kenyerét (nem baj, sütök majd neki kalácsot:)). Meglepő, hogy egy ilyen jó játéknak nem volt semmi előszele, csak úgy, ripsz-ropsz az Activision kidobta a piacra. Talán nem volt pénzük propagandára?

A játék olyan kaland és mászkálós program, amiben sok helyen logikai részek is vannak beépítve. A grafikáról egyszerűen nem lehet rosszat írni, elbűvölő. 65



Kalandjaink kezdete...

ezer (16 bites színmélység) színben jelenik meg, 640*480-ban (igaz, csak a képernyő 3/4 részén van valami). Magában a játékban a legtöbb helyen 360 fokos fordulatot tehetünk milliméterenként.. Egyes helyeken pedig fel és le is lehet nézni. Egy a baj: az előre lépéskor legtöbb esetben - átvezető animáció hiányában - csak ugrik egyet a kép. Az "igazi" animációk interlaced mode-ban mennek (csak minden második sor látható), azonban ez csak gyorsítja a játékot. Mit hallok, gyors...? Háááát, igen, ez egy kicsit problémásabb része is a játéknak. Mikor ugyanis a Zork Nemesis folyamán körbe-körbe forgolódunk az egyes helyszíneken, néha úgy aka-



A nap és a hold együttállásakor kitárul az ajtó

dozik a program, hogy hej' de szép azt nézni. Pedig a memóriából tölti be az egészet (úgy látszik "profi" volt a programozói gárda)! Ezt a kis hibát leszámítva igen kellemes a teljesen ray-tracelt környezet. A zenére és a hangokra sem lehet panasz: a legújabb technológiának megfelelően QSOUND-ot használtak, ami már egy kicsit megközelíti a Doulby Surround hatást.

A játéknak két verziója van, egy DOS-os és egy Win'95-ös. Kicsit meglepett, hogy az első fajta verzió installálását a CD-n egy külön könyvtárban tárolták, míg a főkönyvtárban volt a Windows-os verzió. Egyébként Win'95 alatt - mint az várható is volt - sokkal lassabb a játék.

A játék egy templomféleségben játszódik, de a templomkertbe is kimehetünk.

Az intro gyönyörű, ilyen szépet még nemigen láttam. Azonban igen tartalmatlan, semmi nem derül ki belőle. A háttértörténetet csak a játékhoz adott kb. 70 oldalas kis "könyvből" tudhatjuk meg, ami röviden a következő:

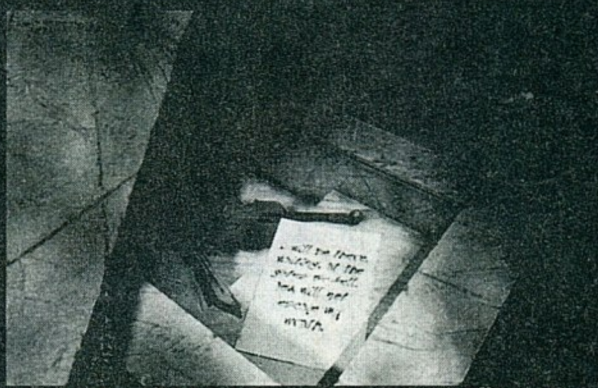
Az egész történet a Forbidden Landsen (Tiltott Földeken) játszódik, ami Zork keleti részén van. Réges-rég ezen a területen két gazdag nagybirtokos háborúzott egymással, azonban egy szép (??) napon feltámadt a Gonosz, akit Nemesis-nek hívtak. Ő megátkozta a patz-cot, majd ezt követően néhány évre négy, igen jó módú polgár (Thaddeus Kaine, Madame Sophia Hamilton, Bishop Francois Malveaux, Dr. Erasmus Sartirus... szép kis nevek, mondhatom) eltűnt a környékről. Miután a rendőrség csődöt mondott, egy bizonyos Syovar megbízta Karlok Bivotar-t (őt fogjuk alakítani a játék folyamán), hogy derítse ki, hogy mi is történt valójában. Azt azonban még a játék elején, amikor belépünk a templomba a "kedves" Nemesis elröfögi nekünk, hogy mind a négyet megölte, mert túl közel kerültek az alkémia rejtélyeihez. Azonban egy kis kutatás után megtaláljuk a "holttesteket", amelyek feltámasztására még van esélyünk, feltéve, hogy végigvisszük a játékot.

A Zork irányítása nem is olyan egyszerű, mint azt először hinné az ember. Az mindenki számára egyértelmű, hogy a normál helyeken (ahol 360-as fordulatokat lehet tenni) minél jobban a képernyő szélére húzzuk a kurzort, annál gyorsabban fordulunk abba az irányba. Mint már említettem, több helyen fel is és le is lehet nézni. Ha megfelelő a hely, akkor megjelenik egy kurzor (le és felfele is mutat egy nyíl), és kis töltögetés után már nézhetjük is az eget. Ha a normál kurzorban egy bizonyos helyen megjelenik egy piros pötty, akkor oda klikkelhetünk, mivel ott van valami. Ha pedig a normál kurzor teljesen sárgára változik, akkor ott valamit megmozgathatunk vagy megvizsgálhatunk. Az előre mutató nyíllal egyértelmű, hogy előre, míg a hátra felé mutatóval hátra mehetünk. Van egy kör-körösen visszafele mutató nyíl is, amely 180 fokos fordulatot jelent olyan helyeken, ahol nem lehet hátrafele menni. Ha egy nyitott kéz jelenik meg, akkor ott úgy mozgathatunk valamit, hogy folyamatosan nyomva tartjuk a jobb gombot, és közben az adott irányba húzzuk el a mouset. Ha pedig egy zárt kezet látunk, akkor ott felvehetünk, vagy éppen eldobhatunk valamilyen tárgyat.



Két szerencsétlen a négy közül. Pihennek...

A játék elején a kertben találjuk magunkat, majd egy kis bolyongás után egy zárt kapuhoz érkezünk. Itt a Nap jelképre rá kell tolni a Hold jelképet, és így már szabad is az út. Hurrá, bejutottunk a templomba, ahol Nemesis kedves köszöntése fogad bennünket. Császkáljunk el mindenfele, hogy tudjuk pontosan mit hol is lehet megtalálni. Mondjuk a könyvtárban toljuk el a csillagászati térképeket, és ha ezt megtettük, akkor mögötte egy titkos folyosóra bukkanunk. Összesen kilenc feladatot kell megoldanunk a játékban. Ez esetben nem is önmagában a feladat a nehéz, hanem hogy eljussunk addig, hogy azt megoldhassuk. Amint pedig megoldottuk, akkor mi magunk is a négy szerencsétlenhez hasonlóan közelebb kerülünk az alkímia rejtelmeihez. Ha valahol pedig mégis elakadnánk, akkor csak nyomjuk meg a "?"-et, és máris segítséget kapunk. Igaz, annyira ötletes mondókákat nem tudtak kitalálni a készítők, mint amilyenek a felejthetetlen 11th Hour-ban voltak, de azért itt sem annyira rosszak.



Hogy kerül ide Senator hegedűje ?!

A Zork Nemesis három egész CD-t betölt, de ez indokolt is. Ha nagyon hasonlítanom kellene, akkor azt mondanám, hogy ez a játék nem más, mint a Myst 96-os ruhába öltöztetve. És az Activision semmit sem bízott a véletlenre: olyan nagy alakokat szervezett be a játék elkészítésébe, mint Joe Naoikutabo (így gondolom senkinek semmit nem mond, de ha már azt mondom, hogy X-Akták, akkor már mindenki jóra gondol...), Zorkot pedig Mauro Borelli tervezte (ő állítólag a Mindörökké Batman-nél tevékenykedett... a játékot nézve nem mint takarító!). Ez mind nagyon szép és jó. DE, szerintem nem elég egy rakás híres (?) embert egybepakolni, aztán lesz ami lesz. Kellene valami más, valami több, valami eredeti is, mint mondjuk a 7th Guest-nél vagy annak második részénél volt... annak ellenére, hogy ott tudtommal senki sem volt híres rendező.

Mindenesetre a Zork Nemesis nem rossz játék, de a játék atmoszférája nem megfelelő, bár az is lehetséges, hogy csak én vagyok igényes.

- Hát ez tényleg egy Zork! - gondolta Józsi.

Hacker/ORI0N DESIGN

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS.

Kiadó: ACTIVISION
Tesztpéldány: Automex

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



JÁTÉKTERMI SÖRSÉTA

Folytatjuk gyümölcsöző kapcsolataink kiépítését a gyümölcsös gépekkel. (Remélem, hogy szíveteken viselitek az alant (felent?) leírtakat, és szépen megtöltötök minden masinát, mire csekélységem felbukkan a horizonton - így legalább nem csak az üzemeltetőnek, hanem nekem is gyümölcsöző lesz a kapcsolat, már amennyiben legalább a számlámat kinyerhetem a gépből...) Mindenekelőtt egy örömteli bejelentéssel kezdeném: a múlt héten nem vertük be az egyik gép üvegét sem! (Be voltak zárva, festés volt.)

Múltkor ott hagytuk abba, hogy már tudunk tétet tenni és szorozni. Most rátérünk a bonusokra, amelyekből van vagy három:

Cserkók (népiesen "cseresznye", egyébként innen a mondás:"Sok cseresznyét kívánok!"): 5-ről vagy 6-ról (szemetebb gép 9-ről) kezdi visszaszámolni, ha valamelyik - megjátszott - vonal elején van kettő, akkor eggyel csökken. Amikor már csak egy van, akkor a vérmes játékosok emelhetik a tétet (legalább 16-ra), mert mindjárt jönnek a hetesek, és bedől a nagy lé. Az utolsó cserkónál ugyanis "szabadjáték" következik: a gép pörget egy olyat, ahol csak a sima és a tripla hetesek forognak, valamint a cserkók. Ennél a pályánál a gép mindig ad legalább 3 hetest (ez minimum a tét ötszörösét fizeti vissza - mondtam az előbb, hogy emeld a tétet, nem?!), tehát csak annyi dolgod van, hogy többért fohászkodj, illetve azért, hogy kötésben (egy vonalon) jöjjenek. A több hetes (a kötés meg pláne) hatványozottan növeli a nyereményt, komolyabb (?) pénzt csak ezekkel lehet nyerni. Te mondjuk nem fogsz ilyet látni, de azért elmondom, hogy mondjuk egy tripla hetes tábla (mind a kilenc ablakban tripla hetes van - a demoban megnézheted) asszem a tét ötszázszorosát (vagy ezerszeresét? - nem tudom megnézni, mert a kocsmába nem viszek magammal PC-t, mert esetleg ottfelejteném zálogba) fizeti. Ha valakit érdekel, akkor elmondom (ha nem akkor is, mert telik vele az oldal), hogy az én rekordom 6 tripla hetes volt (két kötéssel), de az is főtáblán (bonusként 7 szimpla hetes, de az négy kötéssel). Ha a hetesek kipörögtek, akkor kezdődik újra a visszaszámlálás, ha volt köztük cserkó is, akkor eggyel kevesebbről. Cserkó-ügyben még megjegyzendő, hogy a főtáblán alkalmasint nem csak kettő, hanem három is jöhet egy vonalon. Ez nagyon pozitív esemény, mert a bonusból ugyan ez nem vesz le, viszont ad rá egy szabadjátékot, ahol minimum 4 hetes lesz, ami elvtársak között is (értsd: kötés nélkül) a tét hússzorosát fogja creditjeid rengetegébe felírni. Gondolhatod, hogy milyen gyakran adja... A játékgépekkel fertőzött népségnél a hetes egyébként gyorsan mániává válik: nekem például akad egy haverom, aki mostanság tetoválásból tengeti az életét; már több ízben felajánlotta, hogy szívesen felvarr a kezemre három hetest (kötésben, természetesen). Erősen gondolkodom az ügyön - ártani nem árthat...

Bárók: Már a nevük is kellemes emlékeket (nememlékeket) idéz fel. Van belőlük három fajta: egyes, kettes, hármas. Ha valaki ismeri az arab számokat, akkor viszonylag könnyen megkülönböztetheti egymástól őket. Ha vegyesen kaptad kötésbe őket, akkor is jár a tétnél valamivel több sztotyinka értük, de sokkal kellemesebb, ha azonosak vannak egy vonalon, mert akkor esetleg bonuspörgők is érkeznek. A legelterjedtebb masinákon a három egyes bárra kapsz hét bonuspörgőt, a kettesekre pedig az adott vonalon érvényes tét 50, hármasokra pedig 100-szorosát kapod - bonuspörgők nélkül. (Van egyébként olyan masina is, amelyik az egyes bárra három, a kettesre öt, a hármasra pedig hét bonuspörgőt ad, meg olyan is amelyik csak a sorra (1-2-3) pörget - de ezt majd te szépen levizsgálod, én inkább most nem merülök bele, mert az életbe' elő nem kerülök a mélyéről...) A hét bonuspörgőn csak a bárok (itt van super is belőlük, ami önmagában is fizet, bárok között pedig jokerként szolgál) és a hetesek pörögnek (utóbbiakból itt sosincs kötés, de kettő már fizet valamit). A dolgod annyi, hogy minden pörgetés után szépen felírogatod a "nyereményeket", vagy - ha már végérvényesen megkattantál - akkor rászorozgatsz. (Az utóbbi verzió követendő, mert - mint fentebb említettem - legalább a számlámat szeretném kinyerni utánatok...) Lesz majd egy pár bárod kötésben, a legjobb természetesen az, ha mind a kilenc ablakot telirakja különböző bárokkal (mondjuk jobb lenne, ha ugyanolyanokkal tenne ilyet, de ha erre vársz, akkor annyit ülhetsz, mint varjú az ágon), mert azért kábé a tét 60-szorosát kapod. Van még egy spéci állás, amikor minden ablak üres - ezért a tét 50-szerese jár.

Harangok (néha pénzeszsákok): A cserkókhoz hasonlóan szintén visszafelé számol 3-ról (vagy 5-ről - gépe válogatja), ha három harangod van kötésben, de erre nem érdemes játszani, mert a harangok nem túl sűrű vendégek. Az utolsónál a masina kiadja a POOL-ban levő zsetont, valamint ad 3 (vagy 5, ld. a visszaszámlálást) bonuspörgőt.

A POOL egy rejtett bonus: ha a középső ablakban egy sima hetest kaptál, akkor tízzel, ha triplát, akkor hússzal növekszik. A bonuspörgő olyan, mint a bároknál, de nem különösebben nagy szám, mert még a kötésben levő harangok sem fizetnek különösebben. A POOL-lal kapcsolatban azonban van még néhány megjegyzésem: múltkor (asszem a Tóth-kocsmában) láttam egy olyan - szerintem szoftverhibás - masinát, ami az említetteken kívül a többi bonusból származó nyereményt is a POOL-ba írta fel, viszont állandóan visszaírta a felét a credithez, ha a főtáblán nem fizető állás jött be. Sok értelme van... Ennél jóval poénosabb POOL egy kétpályás, magyarul csevegő masináé, ahol a POOL nem jön ki a harangbonussal, és csak kevesek tudják, hogy hogyan lehet kiszedni. A módszer egyszerű és azonnal működik, csak én most ezt nem fogom elmondani, mivel én is az említett kevesek közé tartozom, és roppantul komálom, ha t. elődeim bennefelejtettek 2-3 ezredest...

Kosár: Ez tulajdonképpen nem bonus, mert pörgetés nem jár érte - mindenesetre jobban fizet, mint a sima kötések. Az egyik spéci formája a gyümölcskosár, amikor a főtábla mind a kilenc ablakában valamilyen gyümölcs van. Erre a tét 15-szörösét fizeti, plusz még azt a pénzt, ami a kötésben levő gyümölcsökért járna (már amennyiben van ilyen). Lényegesen kellemesebb, ha a gyümölcskosárban azonos gyümölcsök vannak, ezért sokkal több zseton jár. Ugyancsak kosárként fizetnek a vegyesbárok, illetve az azonos bárok is. A múltkoriban enyhén morózus hangulatban 25-ösre vittem a tétet, mivel az utolsó cserkóra játszottam - hát a marhája nem betekert egy táblányi kettes bárt?! Volt is nagy vidámság - aznap a masinának nem kellett dorgálástól tartania... Az gondolom nyilvánvaló, hogy a bonust adó cuccokból (cserkó, egyes bár) természetesen nem fogsz soha teli kosarat kapni - arra ugyanis a masina nagyon vigyáz, nehogy túl sok pénzt nyerjél. Ennek örömére megfogadtam, hogy ha egyszer kapok egy teli egyes bárt, egy teli cserkót vagy egy teli hetest, befejezem a játékot egyszer s mindenkorra. Ez ugyebár nem fenyeget, tehát valószínűleg én már csak lábbal előre távozom a gépektől...

Mielőtt bezárnám a születésnek e hóra rendelt kis tárházát, még egy megjegyzés a CREDIT-ről, vagyis a gépben lévő pénzecskéről: egy pár masina külön jelzi, hogy 65.535 Ft-nál többet nem tud kifizetni. Ez nem is volna baj, mert kis téten odáig úgysem jutsz el soha (nagyon meg pláne!), nagyobb gond, hogy a legtöbb gép 10 misinél átpörög, és nulláról számol tovább felfelé. Ha látod, hogy az utolsó nyereményeddel túlléped a tizest, szólni kell a kulcsos embernek, mert esetleg a végén nem akarja majd kifizetni a zsetonodat. Ha vitatkozik, akkor mond meg neki, hogy standolja le a gépet (erről legközelebb lesz még szó), mert a betét-kivétnél az összeg stimmelni fog. Ha még mindig nem akar fizetni, akkor meg szépen megfogsz a lábánál egy széket, és...

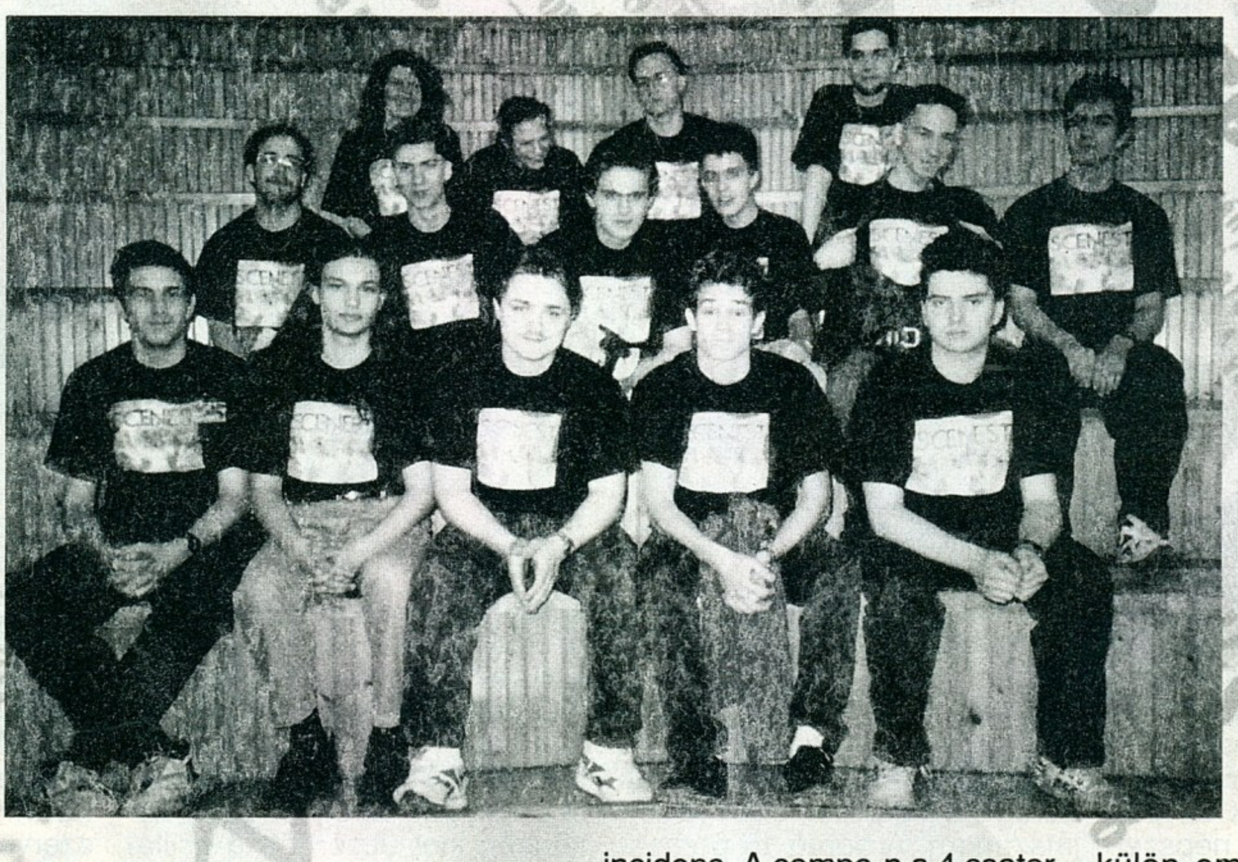
Nnna. Az utóbbi három hónapban szépen összefoglaltam azt, amit egy gép előtt három percben is össze tudtam volna - a jövő hónapban azonban elmesélem, hogy lehet egy gyümölcsösön nyerni. Addig is javaslom a PC Ultrát mindenkinek előfizetni, mert ha eddigi értékes útmutatásaim alapján nekiálltok megalapozni anyagi bázisotokat, akkor valószínűleg a jövő havi szám megvásárlására nem marad elég creditetek.

Lacus, alias CoVboy

PARTY! reports

Üdv a tisztelt nagyérdeműnek. Ezt a cikket egészen furcsa állapotban írom, hiszen 67 órát töltöttem ébren a **Rage '96** alatt, ha leszámítjuk azt a másfél óra asztalon való alvást. Emiatt remélem elnézitek nekem ezt a kissé szokatlan, de egyéni (és álmos) hangvételű leírást.

Most pedig visszaugrunk egy kicsit az időben, nevezetesen Április 12-ig, amikor is kezdetét vette Magyarország egyik legnagyobb scene party-ja, a **SCneST 2**, az AstroideA, az Impulse meg egy pár külsős haver szervezésében. Jómagam (sajnos) nem vendégként, hanem szervezőként vettem részt a party-n, ezért nekem nem sok jutott a jóból. Ezúttal nem kívánok senkit sem untatni az iduló introk/demok technikai részleteivel, inkább megpróbálom szövegben (meg néhány képben) visszaadni a hangulatot. Az SCneST '95 után elég sok pozitív visszajelzést kaptunk, így nem volt kérdéses az idei party megszervezése. Április 12-én pénteken a Mechatronikai Szakközépiskola még bentlevő diákjai elég furcsán nézegettek, amikor elkezdtük kipakolni a kb. egy tonnányi hangfalat az iskola aulájába. Szép lassan kezdett kialakulni a technikai sarok, majd délután 2-kor minden jelenlevő szervező őrült asztalpakolásba fogott. A 16 órai nyitásra aztán (majdnem) készen állt a suli épülete, ami előtt már ácsorgott néhány látogató. Este hétre jutottunk el oda, hogy folyamatos sor állt a kapu előtt. Közben RAT, René és Zoli, a technikus beizzították a hagfalakat, és máris megdobák a hangulatot egy pár cool számmal. (Persze 2 perc múlva lobogó hajjal rohantak oda hozzájuk a bejárattól, hogy "Halkítsátok má' le egy kicsit, nem halljuk a látogatók hangját!!!". Időközben befutott az összes ismerős, így kezdett kialakulni egy igen kellemes hangulat. Na, ez persze a szervezők részéről nem tartott sokáig, mert közeledett az első versenyre kiírt időpont, ami nem is lehetett más, mint a mindig nagy kavarodást és közbontránkozást kiváltó...



DOOM COMPO:

Hát igen, a hagyományokhoz híven most is késéssel sikerült megszervezni ezt a versenyszámot. Kezdjük ott, hogy a compogépekben levő háló(szobák)kártyák jumperelését szerintem kiszámolós mondókák segítségével végezték, mert minden egyes kártya össze-vissza volt állítgatva. Mivel ohne zucker, illetve ohne doksi nélkül végeztük a hibák kijavítgatását, beletelt egy kis időbe, amíg sikerült a négyből három(!) gépet működésre bírni. A következő probléma a kártyákhoz való driver beszerzése volt, ezúton is köszönet annak a srácnak, akinek a segítségével sikerült egy normális drivert szerezni (bár fogalmam sincs hogy ki volt az...). A lényeg, hogy pár óra DOOM után meglett az első győztesünk: TETRIS. A győztes mosoly az eredményhirdetés alatt fagyott az arcára, amikor meglátta a nyereményét: egy 30 kilós orosz láncfűrészt...

A MUSIC compo(k):

A tavaji SCEneST egyik nagy szervezési hibája volt, hogy előszűrizés nélkül játszottuk le a zenéket, mert sok zenész felháborodott azon, hogy micsoda dolog az ő zenéjét kihagyni a c o m p o - b ó l, eskülönbenisőannnyitdolgozottvele. Idén szerencsére nem volt ilyen incidens. A compo-n a 4 csatornás zene kategóriában a közönség tetszését leginkább Snotty /Faculty "Revival" című alkotása nyerte el, míg a Multichanell zenék közül Deansdale /SHOCK! zenéje, az X-tended sounds vitte el a pálmát.

A grafikák közül első lett a Tigerkidz, Fat Cat alkotása, a Trace compo-t pedig Gabriel / United Force nyerte a "Man on the moon" című képpel. Azt hiszem, bátran állíthatom, hogy a mai magyar partyk fém-pontya ;-) nem az Amiga vagy a PC demo, és nem is a Doom verseny, hanem a **LAMER compo**. Ez az a compo, ahol közönség 95%-a jelen van, és a mondvacsinált Amiga-PC viszálykodás ellenére igen kellemes hangulat szokott kialakulni. Idén a szervezők legnagyobb örömére ezméletlen mennyiségű lamer-demo érkezett, szám szerint 27(!), amiből a zsűri 14-et talált bemutatásra alkalmasnak. A compot én sajnos (szokásomhoz híven) egy asztalon aludtam végig, de utána megnéztem az indulókat, és egy fél óráig nem tértem magamhoz a röhögéstől. Az alkotások közül nagy versenyben a Renegades produkciója, az X-rated c. demo győzedelmeskedett, a második helyet pedig a CapaNNa szerezte meg a "Who the fun is Bill Gates?"-el. Huh, ezt is túléltük...

Van itt valami, amiért a szervezők külön köszönetet szeretnének mondani a a csapatoknak, ez pedig a PC demo. Azt hiszem, mire ez a cikk megjelenik, már elég sokan olvasták a Flag party invitációt, amiben szintén van utalás arra, hogy mindenkinek iszonyatosan elege van már a phongolt kacsákból, arcokból és egyéb Autodesk-féle objectekből. Itt viszont egy demo-ban sem szerepeltek az előbb említett effektek. Köszi. A magyar partykon ritkaságszámba megy egy-egy külföldi csapat részvétele, ezért külön említést érdemel, hogy ezt a compot egy osztrák csapat, a **NEUTRON** nyerte a **DIVE** című demoval. Második a **SHOCK!** lett az **Alien**-nel, míg harmadik helyen a **Promise** szerepel a **Cinemania** című demoval.

A partyn nagy meglepetésre egy fantasztikus **C-64-es demo** tűnt fel, amely meg is nyerte a compo-t, a **PROFIK "Ellenanyag"**-a. (Mi lehet a profik ellenanyaga?)

A **64k introk** versenyében a sorrend a következőképpen alakult: első lett a **Genia a Remal-**



Játék 7

Melyik party után készült a fentebb látható fénykép?

A helyes megfejtést beküldők között 3 db. szakkönyvet sorsolunk ki.

tól, második a **Lipe**, a **Mad** Team alkotása, harmadik pedig a **Paraoxysm** az **Exhumers**-től.

A party vége felé jártunk, amikor a technikusunk bemondta az unalmast, és elkezdte szétpakolni a hagfalakat meg az erősítőket, ezért egy kicsit sietnünk kellet az eredményhirdetéssel, amíg marad egyáltalán valami hangosítás. Ezután az álmosságtól féléjult állapotban széledt szét a társaság, és mindenki egyszerre kezdett el minket ostromolni a party stuffokért. Nem tudom ki milyen állapotban volt akkor, de nekünk mindezek után még azt az egy tonna hangfalat és egymillió asztalt el kellett pakulnunk. SUXX! Végül a legkitartóbb szervezőkről készült egy stábfotó, amit itt láthattok valahol ezen az oldalon. Végezetül néhány számadat a partyról, érdekességképen: A látogatók száma megközelítette a 900-at, ebből nyolcszázötvenakárhány volt fizetővendég. A hangosítást Rátkai Péter, Rene és Zoli végezte, kb. 70 CD és 4800 Watt állt rendelkezésükre. A partyt 27 szervező hozta össze, amiből az utolsó hangfalpakolásra mindössze 15 maradt. A díjakat és a compogépeket 8-10 kisebb- nagyobb szponzortól kaptuk, bár néhány compo díjaihoz a belépőkből befolyt összegből is hozzácsaptunk néhány garast. Nagyon örültünk, amikor láttuk hogy mennyien neveztetek az egyes compokra. A **SCEneST '96**-ra 9 PC demo, 29 lamer demo és (kapaszkodjatok!) 129 azaz százhuszonkilenc zene érkezett. 25 volt a grafikák száma, amiből 15 szerepelt a versenyen, a 4k és 64k compo nem volt ilyen népszerű, mindössze 8 és 3 indulót láthattunk. (Talán kiderült a fenti sorokból, hogy bevételből a party egyetlen szervezője sem fog nemhogy Audit, de még egy rollert sem venni. (Még egy kólát sem...). A SCEneST-et nem az anyagiakért, hanem értetek és magáért a party létéért szerveztük, de azt szerettük volna, ha a bevételből a SCEneT BBS számára egy nagyobb vinyót tudunk venni. Mivel ez nem jött össze, a nyereséget a győztesek kapták meg a díjak mellé. Na, befejezem mielőtt mindenki elsírná magát.

Most pedig vesünk egy pillantást a múlt 7vg-n az **ENLIGHTENMENT** által megrendezett **Rage '96** partyra. Az invitationből megtudtam, hogy a partyplace egy kistarcsai iskolában lesz. A következô érdekes esemény, hogy lamer képpel vakargatom lamer fejemet egy bivalyb***nádi kis utcában, hogy hol a halál vérvörös ******** van a party. Mire felnézek az előttem levő ház tűzfalára, ahonnan egy 6 négyzetméteres RAGE '96 logo ordított a pofámba. (Na jó, ebben a cikkben nem lesz több káromkodás...). Odabent egy elég kellemes hagulat és Blade döbbent arca fogadott, amikor megmutattam neki a már 3 napja meglevő belépőmet. Mivel az összes létező ismerôs jelen volt már, nem kellett sokat várni és a MORTAL 3 elött ültem egy pár MORTAL TEAM tag kíséretében (a név kötelez...). A szokásos **Doom-compo** nehézségeiből a szervezők itt is kaptak egy adagot, de csak a döntőnél. Volt olyan mázlim, hogy bejutottam a döntőbe, ahol Zool, Attila és az egyik organizer ellen kellett játszanom. A döntő 15 perceste volt tervezve, de a program a 12-ik percben consistency failure-el felmondta a szolgálatot, így újra kellett kezdeni. Igen ám, de ezúttal a 14(!) percben valaki rálépett a hosszabbító zsinórjára, áram off, úgyhogy ismét "újrakezdés" (ez már kezd úgy hangzani, mint egy kábszerelvonókúrai tanácsadás...). Végül a döntőből Attila került ki győztesen, mert a szervezô srác győzelme természetesen nem számított.

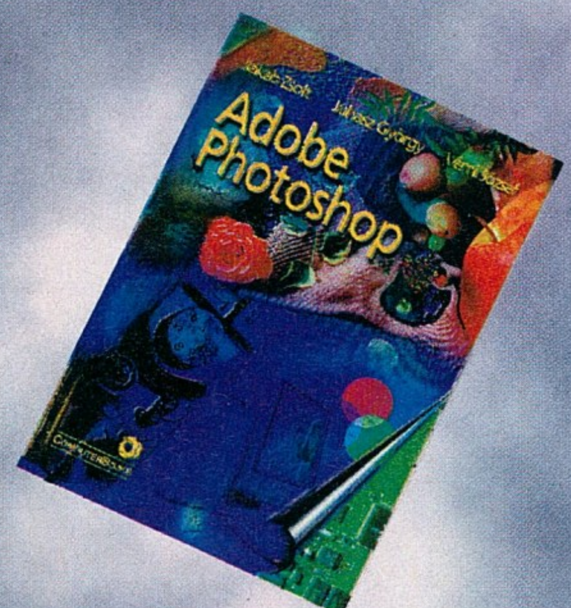
Ezekután azt hiszem a party egyik legnagyobb dobása, a **FUN compo** következett. Itt csak felsorolás szintjén a versenyszámok: sör megvétele egy közeli "mennyiségi" borozóban, majd a sör elfogyasztása után egy lemez belegyömöszölése az üvegbe. Egy hatalmas, ősrégi bővítőkártya apró darabokra zúzása kalapáccsal, majd az alkatrészekből megkísérelni az eredeti állapot visszaállítását. Ezekután volt még "Ki szerzi a leghosszabb egeret?", és "Ki hozza a legbrutálisabb képet?" verseny is, amelyek szintén maradandó emlékeket okoztak résztvevőknek és nézőknek egyaránt. Itt büszkén mondhatom, hogy az első helyet az **AstroideA-Mortal Team-Orion Design** vegyesfelvágott szerezte meg, második pedig a **ByTeam** lett. Egy érdekes újítás volt, hogy a compokat a szabad ég alatt tartották, amihez szerencsére az igen kellemes időjárás is kedvezett. A projektor külön dicséretet érdemel, hiszen a kép élessége és színhűsége a legjobb monitorokkal vetekedett. A zenéknél a közönség nagy része még az épületben DOOM-ozott, de mire leszállt az est, az egész party közönség kint ücsörgött a csillagos ég alatt (Huh, de költői vagyok...). A partyra beadott produkciók nem voltak rosszak, ámbár a mennyiség egy kicsit mintha kevés lett volna. A **lamer compo-t a CapaNNa** nyerte a Can you remember?-rel, bár egy kicsit ismerős volt a demo valahonnan. (HBO, Mennyi? 30!). A második helyen (egy kellemes meglepetés) a **MORTAL COMPACT** csapata végzett. (A tévedések elkerülése végett a MORTAL COMPACT és a MORTAL TEAM két külön fogalom.) A Starfield-Garfield poénon félholtra röhögtem magam, ez valami eszméletlen volt... A **64k intro**k közül az **Urinate "Totally twisted"**-je bizonyult a legjobbnak, a 4k introk versenyében pedig az **Exhumers "Virus"**-a győzedelmeskedett. A **demo**k közül első lett a **40k(m) a United Force**-tól, a trace compo-t a **Murmidones** tagja, **Laky** nyerte az Up&down című képpel, a grafikák közül pedig Rendall / AstroideA "Angel of death"-je tetszett leginkább a közönségnek. A wild compo-ra beérkezett nevezések közül a SHOCK! "BLOOD!-ja végzett az első helyen.

A zenéknél a 4k kategóriában Megant R.E.P.O.L.-ja, Multichanell-ben pedig Woodland /Exhumers "Party Time"-ja gyôzött. A szavazásnál sok ígérgetés után a Rageen végre tényleg kaptunk Votedisk-et. A nagyszerűen megírt szavazóprogramnak köszönhetően (ami a lemez bootsector- ából olvasta ki a szavazatokat) a compok után egész gyorsan sor került az eredményhirdetésre, amit sajnos ismét sikerült átaludnom. A MORTAL 3 compot sikerült megnyernem, ezért a partyt igen jó hangulatban vészeltem át, annak ellenére, hogy a Doom döntőjében iszonyatosan kikaptam. A party végén Ward elnézést kért a szervezési hibákért, amiből szerintem nem is volt olyan sok. Ezúton ragadnám meg az alkalmat, hogy Snowman és a magam nevében elnézést kérjek Jamestől azért a rossz **Flag**-es poénért, tényleg csak poénnak szántuk. Sorry! Vissza a Rage-hez: Tudjuk, mekkora munka egy ilyen rendezvény megszervezése, ezért szeretnénk köszönetet mondani a szervezőknek (külön is: **Ward, Netie, Gonosz, Ditta, Albino, Blade**) amiért egy színvonalas partyval gazdagították a tavaszt. Várjuk a Rage '97-et, de addig is elmondanám, hogy a következő nagy volumenű party a **Controlled Dreams** által szervezett **FLAG '96** lesz, ami a kiadott invitáció alapján szintén nagy dobásnak ígérkezik. Nos, remélem tetszett ez a kissé szubjektív leírás, és vissza tudtam adni valamit a partyk hangulatából. Olvassatok szorgalmasan PCU-t, Lamer-rovatot, jót ne halljak rólatok, bírjátok ki ezt a hetet a szünetig, és találkozunk a FLAG-en!

Ruszi /MORTAL TEAM



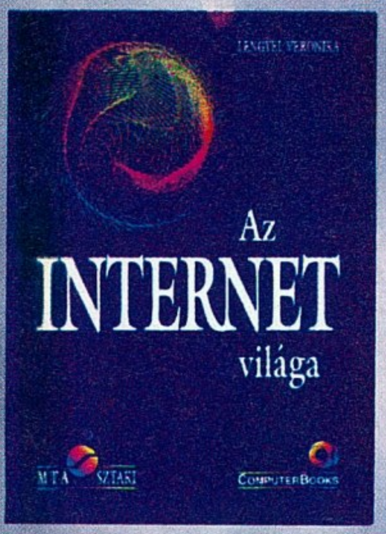
Keresse könyveinket!



Jakab Zsolt - Juhász György - Vémi József

Adobe Photoshop

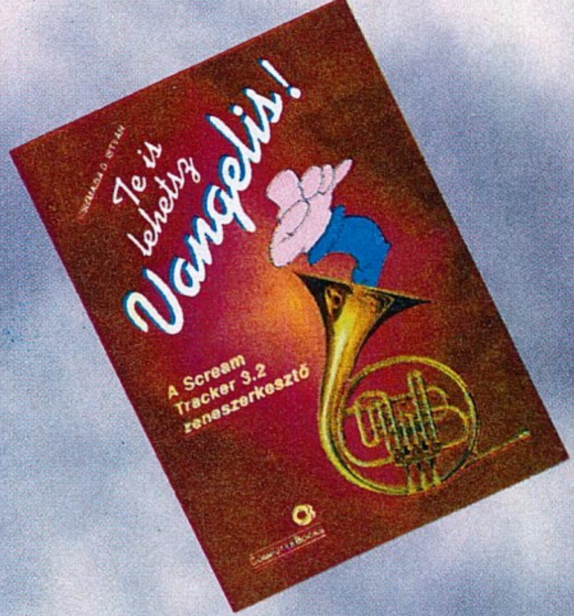
A DTP világának legsokoldalúbb és legelterjedtebb programjának imertetése alapoktól a profi alkalmazásokig.



Lengyel Veronika

Az Internet világa

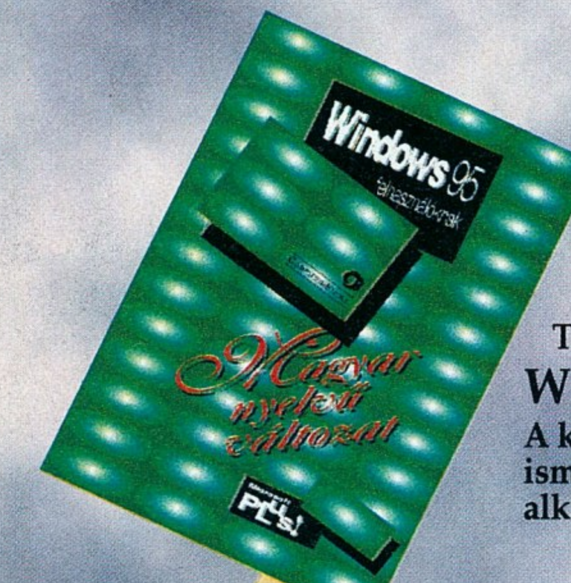
E kiadvány nagy segítséget nyújthat a hálózat mai és jövendő felhasználóinak. Szerzői az IIF program résztvevői, a téma avatott szakértői.



Csizmazia D. István

Te is lehetsz Vangelis !?

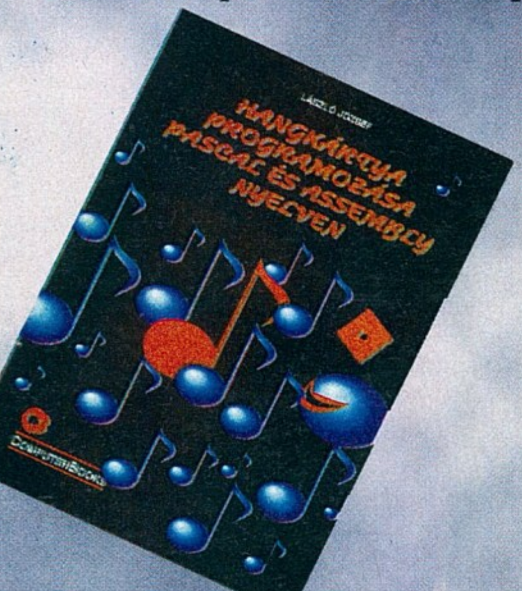
Zeneszerzés a *Scream Tracker 3.2* zeneszerkesztővel. Hogyan írjunk jó zenéket viszonylag gyorsan. A könyv bevezeti az olvasót a sávszerkesztő alapú zenekészítés alapjaiba.



Tóth Bertalan - dr.Tamás Péter és Trsai

WINDOWS 95 felhasználóknak

A kiadvány a WIN95 magyar változatát ismerteti. WIN95 alapok és WIN95 alkalmazások.



László József

Hangkártyák programozása Pascal és Assembly nyelven

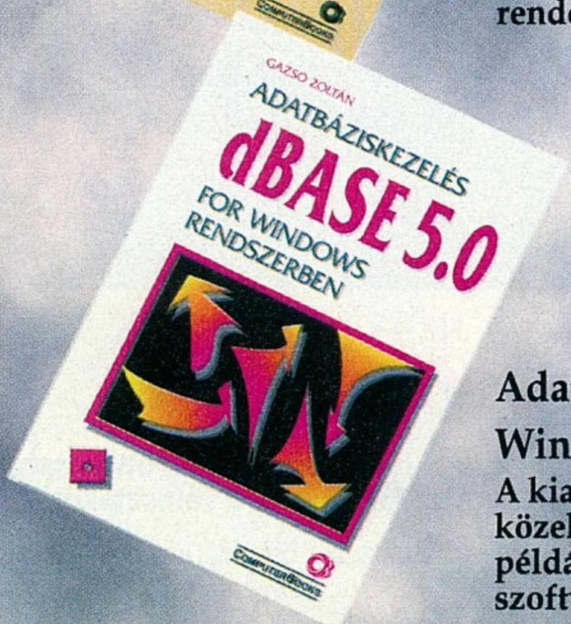
A könyv az IBM PC hangkeltési lehetőségeit mutatja be. A Magyarországon elterjedt hangkártyák programozásáról részletes példák találhatók a kiadvány oldalain.



Gazsó Zoltán

Adatbáziskezelés FOXPRO-ban 2.5, 2.6 - Windows/DOS

A szerző sok éves oktatói tapasztalattal kalauzolja az előképzettséggel nem rendelkező olvasót.



Gazsó Zoltán

Adatbáziskezelés dBASE 5.0 for Windows rendszerben

A kiadvány felhasználói szemszögből közelíti meg a témát, az alapoktól kezdve példákon keresztül vezeti be az olvasót a szoftver kezelésébe.

COMPUTERBOOKS

1126 BUDAPEST, TARTSAY VILMOS U.12.
LEVÉLCÍM: 1253 BUDAPEST, PF. 71.
TEL.: 1751-564, 1753-591.
FAX: 1753-591

10%

Kedvezmény a szelvény bemutatóinak a ComputerBooks kiadványainak vásárlásakor a kiadó üzletében !

RIPPER

2040. New York. Minden úgy történt, ahogy számítani lehetett rá. A számítástechnika mindennapos lett, az információs hálózat mindenütt jelen van a világban, a technika az élet nélkülözhetetlen kelléke lett. A közlekedés felgyorsult, az orvostudomány hatalmas fejlődésen ment át, a miniatürizálás mindenhol letette névjegyét. A számítógépekhez



Tetszik a gépezet, ámbár egy kicsit véres...

azonban még így sem értett mindenki, így létrehozták a cyberspace-t, ezt az absztrakt valóságot, ahol a gyengékből erős, a kicsikből nagy lehet. A virtuális valóság beleolvadt az életbe, voltak, akik már nem is tudták megkülönböztetni a kettőt. Ezek általában belehaltak. Egyre többen csatlakoztak be, egyre zsúfoltabbak lettek a vonalak, így szükség volt valami váltásra. Ekkor lépett színre a Virtual Dynamics. Operációs rendszerük új fejezetet nyitott a VR életében. Nagy átviteli sebessége és rengeteg funkciója felgyorsította, leegyszerűsítette, megkönnyítette a hálózat használatát. A rendszerben mindenki személyiséget kapott, a grafikus megjelenítés pedig nagyban hozzájárult a felhasználóközeliség megteremtéséhez. Háztartási eszközök lettek a VR sisakok és kesztyűk, az áramló adatmennyiség megsokszorozódott. Az adat, az információ pedig hatalom. Így nem kellett sok idő, hogy megjelenjenek a cybertér tolvajai, ezek a számítógép-zsenik, akik megfelelő összegért adatmozgatást vállaltak. A rendőrség is hamar lépett, egyre több cyber-jockeyt fogtak el, és zártak be. A cybertér egybefonódott az élettel, alapjává vált. A tudomány változik. Az emberek nem.

Szeptember 30. Ez már a harmadik áldozata a hasfelmetszőnek, őt is ugyanolyan brutális, kegyetlen módon intézte el, mint az összes többit. Ez az ember nem érez szánalmat? Beszéltem Magnotta detektívvel, aki a legrosszindulatúbb rendőr, akit is valaha is ismertem. A gyilkos most sem hagyott nyomot, bár ez már meg sem lep. A nevem Jake Quinlan, riporter vagyok a Virtual Herald-nál, New York egyik legnagyobb lapjánál. Régóta tartom a kapcsolatot a hasfelmetszővel, vagyis inkább ő tartja velem, ugyanis minden akciója után küld nekem egy levelet, azt mondja, kiválasztott engem. Nem igazán tudom, mit higyjek róla, vagy ki is lehet ő. Főnöknek nevez engem, ebben megegyezik az eredeti hasfelmetszővel, akit sosem kaptak el. Csakhogy az én ügyfelem nem prostikat gyilkol, látszólag semmi összefüggés nincs az áldozatok között. A legutolsó szerencsétlen neve Renee Stein. Épp a New York-i könyvtár kútjára dokkolt be a cybertéren keresztül, amikor elkapta az a szemét. Felhasította védtelen áldozatát, az egész szobába jutott a vérből. Miután végzett, úgy tűnt el, ahogy jött: senki sem látott, hallott semmit. Remélem Magnotta most már hamar elkapja ezt az őrültet. Bár ez már nem is őrület. Ez valami olyasmi, amihez már több kell, valami elvetemült állatiasság, kegyetlenség, hidegvér. Nem akarok többé ilyet látni. Ez az egyetlen írásom, amit nem kap meg az újság, és a hasfelmetszőről szól. Ki kellett adnom ezt magamból, de csak a saját tárolóm számára. Újabb üzenetet kaptam tőle. Catherine-t akarja. Elegem van ebből az alakból, azt hiszem, saját kezembe veszem az ügyet. A rendőrség olyan tehetetlen! Most már megyek. Igazság szerint félek, de most már nincs visszaút. A következő lehet, hogy én leszek.
Jake Quinlan



Főhősünk markáns arcvonásai...

Így kezdődik a GameTek legújabb interaktív mozija, a Ripper. A program hat CD-n került forgalomba, a winchesteren csak 15Mb helyet igényel. 8 mega Ram, 486DX és Vesa kompatibilis SVGA videokártya szükségeltetik az elindításhoz! Az installálás rém egyszerű és szép, általában csak egyszerűen el kell fogadni a program által felajánlott beállítást, és kész. A mozit ajánlom full screen- lores-re rakni, mert hires-ben is ugyanúgy néz ki, csak sokkal lassabb. Miután az install befejezte munkáját, RIPPER-rel indíthatjuk magát a játékot.



A trace gyönyörű, de a hely kissé nyomasztó

A főmenü: START NEW GAME: így kezdhetünk új játékot. CONTINUE GAME : ezzel folytathatunk egy valamilyen okból megszakadt játékot (pld.: kiakadás). RESTORE GAME : visszatölthetünk egy játékállást. VIEW INTRO: újra megnézhetjük az intro-t.

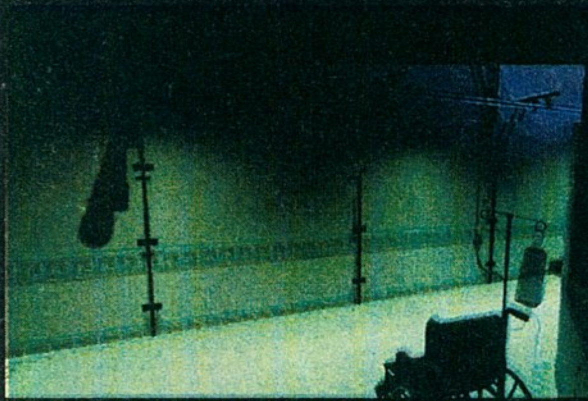
A kezelés: Miután elindult a játék, egy ajtót látunk magunk előtt. A játéktéren történő mozgás a 7th Guest-ben, vagy a Myst-ben már megszokott módon történik, vagyis van egy mutatónk (jelen esetben egy tőr), ami mindig azt mutatja, amit az adott pozícióban éppen megtehetünk. Például, ha kivisszük a kép jobb szélére, és lehet is arra menni, akkor a kard jobbra fog mutatni. Ha a mutató egyhelyben forog, akkor ott nincs semmi érdekes. A játékban találkozhatunk emberekkel, tárgyakkal és egyéb dolgokkal, ekkor a tőr az adott dolognak megfelelő formájúvá alakul. Ezek az alábbiak lehetnek: FÖLDGÖMB: a térképre visz. Lesz még róla szó. KÉZ: tárgyakat tudunk vele felvenni, vagy működtetni. Ha valamit felvettünk, akkor az automatikusan a leltárunkba kerül. KOPONYA : beszélgetni valakivel. A kép alján megjelennek a lehetséges témák, ha háromnál több van, akkor a kis fehér nyilakkal lapozhatunk köztük. VR SISAK: belépés a cybertérbe. WAC : ha egy tárgyat, vagy bármi mást nem tudunk elvinni, digitalizáljuk. Ekkor a tárgy képe bekerül a kéziszámítógépünk (WAC) adatbázisába. NAGYÍTÓ: megvizsgálni valamit. Ilyenkor általában közelebb lépünk a dologhoz. HOMOKÓRA: ekkor épp tölt a gép, vagy valami történik, pld.: beszélünk.

Ha a mutatót felvisszük a képernyő tetejére, ikonok jelennek meg. Ezek sorban: TÁVIRÁNYÍTÓ: a hangerőt, fényerőt, színt állíthatjuk vele. FÖLDGÖMB: a helyszínek között közlekedhetünk vele. A jobb alsó ablakban lehet látni a meglátogatható helyeket, a mellette levő képernyőn pedig az ott található szobákat, helyiségeket. A kis fehér nyilakkal lapozhatunk a helyszínek között. A névre kattintva máris ott találjuk magunkat. FIÓK: a leltárunk. Minden tárgy, amit felveszünk, ide kerül. Használni őket értelemszerűen a Use paranccsal lehet, de egy dupla klick is megteszi.



Véreskezű, ám barátságos hullafürkész...

Természetesen csak akkor, ha az adott helyszín ezt lehetővé teszi! WAC : a kéziszámítógépünk. Egy



Nem szeretném, ha ebben a kórházban vennék ki a vakbelem...

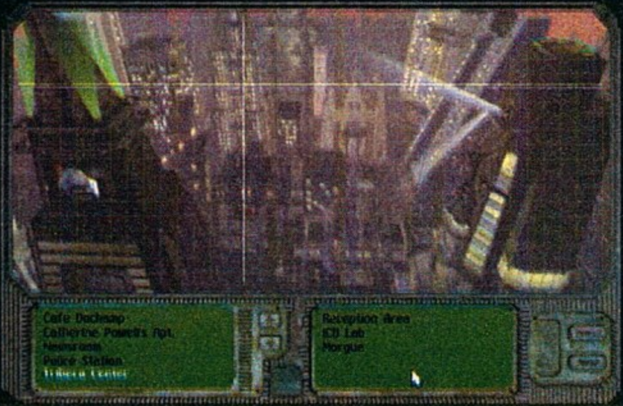


Játék 8

A teletext hányadik oldalán olvashatunk friss infokat az Automex CD választékról?

A helyes megfejtések beküldői között 3 db. CD ROM TÁR 5. c. CD-t sorsolunk ki.

lépést se nélküle. Három fő funkciója: Notebook: jegyzetfüzet, a játék legnagyobb érdeme. Bármit beírhatunk ide, vagyis jegyzetelhetünk bele. Ha valami fontosat tudtunk meg, a program automatikusan is belejegyzi. Database: a bedigitalizált dolgokat találjuk itt. A játék elején egy pohár is idekerül, azt például itt kell összerakni egy egyszerű forgatós játék keretében. Help: ha valami nagyon nem megy, kis segítséget nyújt. CD : játékállás-mentés. Megjelenik húsz ablak, ahová berakhatjuk az adott helyszín képét, ezután rövid megjegyzést fűzhetünk hozzá. NYÍL : játékállás-töltés. Az előbbi húsz ablak egyikére rányomva betöltődik az állás. EGÉR : beállítások.



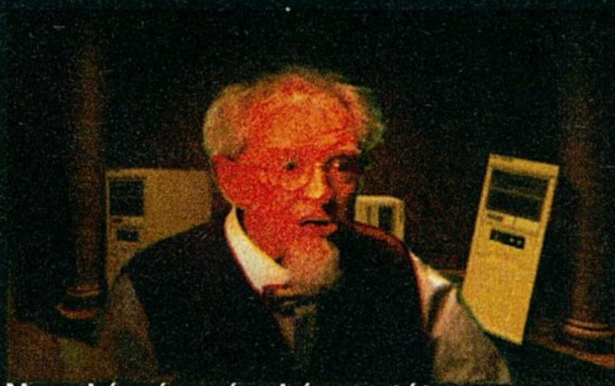
A kartográfia mutatott némi fejlődést...



Nem egészen így képzeltem el a Cyberspace-t.

Szabályozhatjuk az egér sebességét, a játékok és a harc nehézségét és még egy csomó más dolgot. KÉRDŐJEL : súgó. :) Ugyanaz, mint a WAC-nál. EXIT : kilépés a főmenübe. Vigyázat, mentsünk!

A játék fontos része a cybertérben játszódik. Ismerkedjünk hát meg vele! A különböző intézmények, személyek képviseleteit itt KÚTnak hívják. Egy kutat csak akkor látogathatunk meg, ha már hallottunk róla, vagyis ismerjük. Majdnem minden kutat ICE véd, amit egy egyszerű lövöldözős játékban semlegesíthetünk, ami nagyon egyszerű, le sem írom. A cybertérben pontosan ugyanúgy mozoghatunk és cselekedhetünk, mint a valós világban, és jegyezzük meg, hogy itt csak a virtuális személyiségünket bánthatják, valós énünknek (majdnem) semmi baja nem eshet. Azért vigyázzunk a harccal, hiszen a fenti ikonsor a cybertérben nem él!



Nem bíznám rá a káposztát...

A feladatok: A program egy csomó információt csak akkor ad meg, ha előbb megoldunk egy-egy logikai, megfigyelésre épülő, de leginkább próbálgatással teljesíthető feladatot. Ezek kezelését sajnos nem tudom leírni, hiszen mindegyik más és más módon irányítható. Pld.: a Wofford-házban van egy labirintus-asztal, ahol a cél az, hogy a golyót eljuttasuk a jobb alsó sarokban lévő Exit felirathoz. Öt kapcsolót kapcsolgathatunk ide-oda, mindegyik a kapuk egy-egy csoportját állítja át. Három lehetőségünk van, ekkor elindul a golyó, s ha netán sikerült, akkor gratulálok, mert marha nehéz!

A cél: Ez gondolom világos. A cél, hogy megtaláljuk a gyilkost. Itt derül ki, hogy ez nem is egy tipikus kalandjáték, hanem igenis nyomozás, mert a végén



Az első értelmes cselekedetünk...

választanunk kell a szereplők közül. Ezért hát próbáljunk meg jól odafigyelni minden egyes párbeszédre, feliratra, egyáltalán mindenre, hiszen ha eljutunk a célig, onnan már nincs visszaút: dönteni kell. A játék nagy előnye, hogy ha végigjátszottuk, újabb három alkalommal nekifuthatunk, hiszen mindig más lesz a tettes!

Egy kis segítség az elinduláshoz: Kérdezzük ki Magnotta-t, aki szokásához híven nem valami szolgálatkész. A bögrét digitalizáljuk be, és próbáljuk kirakni (segítség: Salisbury). Ezután beszéljünk a fényképésszel, aki elmondja, hogy fogalma sincs, milyen fegyverrel végezhettek az áldozattal, de gyanítja, hogy valamilyen nano-dolog lehetett az. A számítógépet megvizsgálva kiderül, hogy az áldozat a New York könyvtárban volt, amikor a hasfelmetsző megölte. Menjünk a szerkesztőségbe, ahol új üzenetet kapunk tőle, miszerint a következő Catherine, a munkatársnőnk lesz. Innen már automatikusan történnek a dolgok, elrohanunk a lány lakására, aki ugyan életben van, de mély kómába esik, utolsó szava: R i p p e r (hasfelmetsző). Később kiderül, hogy valaki megzavarta a gyilkost, ezért végzett félmunkát, de a lány így sincs magánál, s az a bizonyos "utolsó kép", vagyis a szemébe égett legutolsó fázis elég halvány. A képet idővel feljavítja a számítógép, de mi nem igazán érünk rá. Ideje megkeresni a gyilkost.



Lassan a zsebünkben hordjuk az agyunkat...

Értékelés: Kicsit vegyes érzelmeim vannak a játékkal kapcsolatban. Nem rossz, nagyon nem rossz, de nekem valami KICSI még hiányzik. A grafika a mozgásnál nagyon szép, tényleg életszerű a számoltatott környezet, a mozirészeknél viszont elég csúnya, szemcsés és nagyon látszik, hogy külön vették fel az embereket és úgy keverték bele a háttérbe. (Kivéve az intro-t, az elég jó!) A hangra semmi rosszat nem lehet mondani, sőt, az intro zenéje egyszerűen fantasztikus és atmoszférikus! A beszéd érthető, bár nem egy csúcsminőség, az aláfestőzene pedig egy kicsit idegesítő tud lenni egy idő után. Pozitívak viszont az effektek, azok elég jól sikerültek, kivéve azokat, amik már ismerősek lehetnek. (Bizonyos ajtónyitások) Ezek a dolgok így elég jól hangzanak, de van néhány apró (illetve nem is olyan apró) részlet, ami eléggé lerontja a játékot. A legfontosabb ilyen, hogy a játék NEM ÍRJA KI A SZÖVEGET! Ez szerintem elég nagy bukás, nem tudom mire volt jó. Megérte ezen spórolni? Nem hiszem. Inkább valami programozástechnikai dolog lehet a háttérben. A mozgással három nagy baj van. Az első az, ami majdnem minden ilyen stílusú játékban: a t. cégek képtelenek felfogni, hogy az ember nem zsúrkocsi, így nem gurul, hanem LÉP, a lépcsőn pedig nem úgy közlekedik, mint akinek két falába van. A második, hogy a játék gyakran csinálja azt, hogy Jake elindul, de azért közben felnéz a plafonra (de jó grafikusaink vannak!), lenéz a korlátról (hú, de profik vagyunk), és utána nagy nehezen hajlandó továbbmenni. Ez még nem lenne baj, mert elsőre nagyon szép, de ezeket a részeket (a mozikkal ellentétben) nem lehet átlépni. A harmadik hiba, hogy néhány helyre (egy szobán belül) csak nagyon körülményes módon tudunk eljutni. (pld.: előre, balra,



Cyberpub, de legalább a sör nem virtuális...

előre, hátra, jobbra) Tényleg jól néz ki a számoltatott környezet, de az első egy óra játék után a lassú mozgás már inkább csak hátráltatja magát a felfedezést. A végső véleményem az, hogy ez 1996-ban nem elég. Ha valaki jó mozit akar nézni, annak ott a WC IV., ha meg jó kalandjátékot, akkor játsszon a DIG-gel.

Reptile / AstroideA & Mortal Team

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS.

Kiadó: GameTek
Tesztpéldány: Automex Kft.

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



FANTASY GENERAL™

Érezte, ahogyan az élet szép lassan kiszáll belőle. A fájdalom egyre jobban tompult. Már szinte semmit sem érzett. Csodálatos volt, mint egy repülés. Egy utazás vissza a múltba. Látta egész gyermekkorát, első csókját, apja halálát. Beállt katonának, de nem járt szerencsével, mivel túl önfejű volt. Nem tudott mit tenni, élete megváltozott, egyik napról a másikra élt, kalandozó lett. Visszaemlékezett azokra a régi szép időkre, amikor még minden más volt. Aer a gyönyörben tündökölt. A béke, a szeretet és az örömök világa volt. A nap szeretettel simogatta az emberek bőrét, a szél



Ez itten egy hős. Hát nem aranyos ?

kellemesen fújdogált, minden reggel madárcsicsergéssel kezdődött. Aztán valami szörnyű történt. Az emberek leghűségesebb barátai, az árnyékok életre keltek. Szép lassan formát öltöttek, és undorítóbbnál undorítóbb lényekké alakultak. A napot, egy végtelen vastagságúnak tűnő koromfekete felhő takarta el, sosem fújt már enyhe szél, csak lélekszaggató orkán, ami magával hozta a soha el nem álló esőket. Mintha csak az ég könnyezett volna mindig. Az árnyéklord újra életre kelt. Vele a pusztulás...

Aer világának már semmi reménye nem volt, kivéve a kalandozó hősöket. Talán ők meg tudják men-



Szeretem az esélytelen csatákat...

teni ezt a békés földet, talán...de sajnos kevés volt belőlük, nagyon kevés...

Mindenre emlékezett, arra is, amikor eldöntötte, hogy majd ő megmenti Aert. Útnak eredt, pedig tudta, hogy a város határának az átlépése lehet, hogy a halálát fogja jelenteni. Rövid időn belül maga mellé toborzott egy kis hadsereget, és hamar szerelmes is lett. Ekkor ismerte meg Lanát, a gyönyörűszép, vöröshajú harcosnőt, akinek szívében a tűz ugyanolyan erősen lobogott, mint azt a hajszíne mutatta. Harven nem is érezte, hogy azok a gyönyörű tincsek most is éppen az arcán pihennek, és hogy valami furcsa folyadék potyog időnként az arcára.

A hely olyan ismerős volt, mintha nemrég már járt volna itt. Egy tisztáson állt az egész csapat. Hirtelen valamilyen szag csapta meg az orrukat, nagyon büdös volt. Lana odalépett hozzá, és egy csókot lehelt az arcára, lehet, hogy ez lesz az utolsó? -kérdezte ekkor magában, de remélte, hogy nem. Hirtelen a föld alattuk felrepedt, és nem sokkal mögöttük iszonyatos lények jöttek elő a mélységből. Ilyenekkel még sosem találkoztak, éppen ezért nem is sejthették, hogy csak a mágikus fegyver fog rajtuk. A harc elkezdődött, rövid időn belül a kis csapat rájött arra, hogy nincsen semmi esélyük. Nem csak azért, mert fegyvereik nem fogtak a szörnyetegeken, hanem azért is, mert percről percre újabbak jöttek elő. Tudták, hogy ez lesz életük utolsó csatája, de bátran harcoltak. Körülbelül ekkor kaphatott egy hatalmas ütést a fejére, amitől elveszítette az eszméletét. Újra ott volt, azon a rémes helyen, és tudta, hogy nem álmodik. Az agya már nem adott jeleket a testnek, nem mozdult többé. Lelke látta (miközben a testéből szállt kifelé), ahogy a porhüvelye a földön fekszik, teljesen összetörve, hidegen. Valaki még vele volt, Lana volt az. Ott feküdt Harven kihűlt testén és zokogott. Észre se vette, hogy valaki közeledik felé. Az egyik szörnyeteg hátulról megfogta, és kiszorította belőle a lelket. Gyors halál volt, nem szenvedett sokat. A szerelmesek újra együtt voltak, egy helyen...

Hát így is kezdődhetne a játék, de szerencsére ez nincs így, mivel akkor hirtelen mindenki depresszióssá válna. He-he-he, hogy én milyen vicces srác vagyok! De evezzünk más pocsolyákra. Az SSI ismét valami eszméletlent alkotott.

Rég volt már, hogy egy játékkal ilyen rövid idő alatt ennyit játszottam volna. Ha jól emlékszem, akkor a Command&Conquer-nél utoljára. Annyira egyszerű és tökéletesen felépített a játékmenet, hogy CSAK NA!!!

Rögtön a játék elején akkora meglepetés ért, hogy majdnem leestem a székemről. Olyan muzsika fogadott, amihez hasonlót csak a templomban hallhat az ember. Hihetetlen! Csodálatos! Fantasztikus! Eszméletlen! Cooool! Annyira feldobja az egész játék hangulatát, ami már eleve szuper, hogy egyszerűen képtelenség abbahagyni. Azt vettem észre, hogy már nem ettem három napja, tiszta szőrös az arcom és hogy iszonyatosan kell mennem a vécére. Na! Ennyi ömlengés bőven elég volt, most akkor jöjjön a leírás.

Először le kéne írni, hogy milyen karaktrek közül választahtunk. Hát akkor lássuk:

Első emberünk KNIGHT MARSHAL CALIS, a titokzatos lovag. Sok előnye van, mivel tud varázsolni, pontosabban az összes egységét meg tudja gyógyítani, kivéve a halottakat. Ezenkívül olcsón tudja beszerezni a lovas egységeket és mivel karizmatikus egyén, sokszor be fog majd állni hozzánk néhány ember segíteni. Őt inkább a kezdőknek ajánlom.

ARCHMAGE KRELL: hatalmas(?) varázsló, már a játék elején egy csomó erős varázslénnyel rendelkezik, akiket sajnos nem lehet upgrade-elni (erről majd később). Inkább a varázslókat tartja nagyra, éppen ezért tudja olcsón magához csábítani őket. Elég gyenge egységei miatt csak a profiknak ajánlom. A játék közben négy varázslatot is tud használni:

FIREBALL: ez bár eleinte elég gyenge, a játék előrehaladtával igen erőteljes támadóvarázslattá fog fejlődni.

FEAR: nem valami hatásos, ha működik, akkor a delikvenst könnyeben le tudjuk csapni, csak sajnos nem igazán hat senkire.

WEAKNESS: ha a célpontnak már elég kevés az élete, akkor érdemes ezt bevetni, mivel lehet, hogy ettől fog az örök vadász mezőkre sétálni.

WHIRLWIND: azok ellen az undorító repülő egységek ellen hatásos, csak kár, hogy keveset sebez.

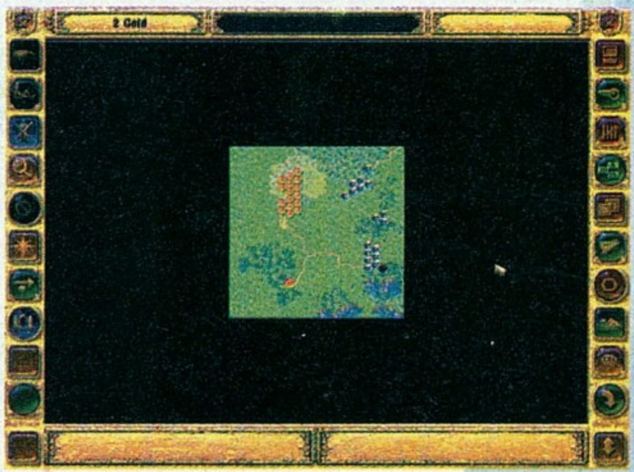
SORCERESS MORDA: ő az egyetlen képviselője a női nemnek. Éppen ezért olyan hatásos is. Tele van pakolva szörnyekkel, nagyon szereti őket, lehet, hogy nekik nagyobb...hmm...nem is tudom?!? Nagyon aranyos kis karakter, a kezdő hadserege elég erős, és még varázsolni is tud. Az egyikkel a kis állatkáit tudja meggyógyítani, a másikkal pedig halálos pestist tud okozni a szerencsétlen ellenfeleinek. Őt a haladók már nagyon fogják szeretni.

LORD MARCAS: a morcos kis barbár. Izomagy Rulez! Mondhatnánk. Nem is látszik, hogy őt a kedves kezdőknek csinálták, mivel nagyon csábító. Mondjuk én már az elején a kis csajt választottam. Nagyon sok előnye van, bár varázsolni nem tud. Olcsón tudja beszerezni a light és heavy infantrys embereket. Sokszor fog majd beállni hozzánk segítség, mivel kis barátunk nagyon nagy sztár az embereknél.

Röviden ennyit a karakterekről, mint azt láthatjátok, mindenki megtalálhatja a neki legmegfelelőbbet.

Három fajta játék közül választhatunk. CAMPAIGN GAME, ARENA GAME, SCENARIO GAME.

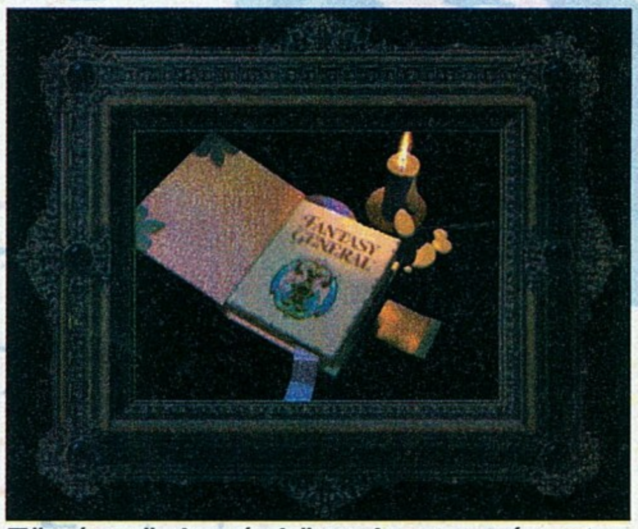
Kezdeném a legegyszerűbbel: SCENARIO GAME. Itt már előre elkészített hadsereggel lehet egy küldetést megcsinálni. Ezek mindig valami nagy legendás csatát dolgoznak föl, amit az Aeri történelemkönyvben a gyerekek már tanultak. Vagy nem? Általában meglehetősen hosszúak és nehezek szoktak lenni, ami nem is csoda, mivel elég kevés van belőlük.



A térkép hasznos tud lenni

ARENA GAME: ez a kedvencem. Itt lehet az egymás elleni csatát gyakorolni, vagy akár űzni. Mindent saját kedvünk szerint beállíthatunk, a kezdő pénzt, a karakterünket (érdekes, hogy a gonoszokkal is lehetünk), a csapataink számát, a körök számát és a csata helyszínét. Nagyon mókás harcok tudnak összejönni, amikor nekünk hatvan egységünk van, míg az ellenfélnek tíz. Hiába, mindig is szerettem az igazságos ütközeteket.

CAMPAIGN GAME: ez maga a nagy játék. Öt sziget van, amit meg kell tisztítanunk a gonosztól, a csúf, kopasz hókuszpóktól ...khmm... bocsánat, ez egy másik újság. Minden pálya előtt kapunk egy kis



Történetünk már könyvbe van vésve...

eligazítást, amiből megtudjuk, hogy milyen fajta ellenségekkel fogunk találkozni. Ezek után látjuk magunk előtt a taktikai térképet. Ezen egyenlőre két ikon látható. A felső a build army ikon, amire ráklikkelve megszemlélhetjük jelenlegi hadseregünket, esetleg új embereket vehetünk, vagy upgrade-elhetjük őket. Minden a zsozsónktól függ. Egyébként ha valakit meguntunk volna, itt ki is dobhatjuk szegényt. A második ikon nagyon fontos, mivel itt állíthatjuk be, hogy melyik egységeinket fogjuk jobban fejleszteni és melyiket kevésbé. A 15% a legtöbb, amit egy fajtára költhetünk, az 1% pedig a legkevesebb. Ügyeljünk arra, hogy a legalul lévő szám legalább 10% legyen, mivel ez a nekünk jutó pénzt jelenti. Az egész egyébként úgy működik, hogy kapunk egy megadott mennyiségű pénzt. Ekkor az fog történni, hogy a beállított százalékok szerint fog ez a szegény kis zsozsó szétoszlani, és ha 10%-nál kevesebbet állítunk be az alján, akkor az anyagi helyzetünk olyan siralmas lesz, hogy az egységeinket még fel se tudjuk majd fejleszteni. Most nem akarom leírni, hogy melyik csoportokat fejlesszük 15%-kal, mivel minden karakternél másokat kell előnyben részesíteni. Ha mindent beállítottunk, akkor már jöhet is a játék.

A játékmenet hihetetlenül egyszerű. Azután, hogy kipakoltuk az emberkéinket, nincs más dolgunk, mint hogy azt tegyük, amit az eligazításban feladatul kaptunk. Ez általában az, hogy nyírjuk ki az ellenséget, vagy pedig az, hogy foglaljuk el az összes várost. Ez szokott a legnehezebb lenni, mivel azok a gonosz, csúnya szörnyek mindig erősen védik ezeket a "falukat", és néha csak nagy veszteséggel tudjuk a feladatot teljeseíteni. Egyébként szerintem sose törődjetek bele abba, ha egy kedvenc kis muksótokat kinyírják. Minden kör előtt csináljatok egy Fast Save-et, így szinte biztos, hogy mindig veszteség nélkül meg fogjátok csinálni a küldetéseket. A játék nagy szemétsége, hogy meg van adva, hogy hány kör alatt kell megcsinálni a pályát. Emiatt gyakran elő fog fordulni, hogy új stratégiát kell kitalálnotok, mivel nem jöttök ki az időből.

A pályán van egy csomó épület, a városokon kívül, amiket érdems elfoglalni, mivel meglepetéseket szoktak magukban rejtegetni. Ez lehet pénz, új egység, varázstárgy vagy éppen egy szörny, ami szépen megtámad minket. Ha nem tudjátok az összes ilyen helyet megnézni se búsuljatok, mivel a pálya végén automatikusan megkapjátok az összes ajándékot. Most pedig nézzük meg az egységeket egy kicsit tüzetesebben. Tanulmányozva az embereink "karakterlapját", észrevehetjük, hogy egy érték karakterenként mindig különbözik, ez pedig nem más mint az emberünk harci stílusa. Ebből három fajta van:

MELEE, SKIRMISH, MISSILE. Ezeket nagyon fontos, hogy mindig megnézzük, mivel ettől függ egy csata kimenetele. A Melee a közelharcot jelenti, tehát azt, hogy az illető milyen jó a közeli csatában. Az már magától érthető, hogy egy Melee-és ember nem fog sok sikert elérni, ha egy Skirmish-es megtámadja. Mivel a Skirmish a félközelharcot jelenti, vagyis a lándzsával, vagy parittyával stb. való harcot. Természetesen, ha egy Melee-és megtámad egy Skirmish-est, akkor szegény nagyon nagy trutyiban lesz, mivel nekik nem valami jó a közelharci értékük.

Másik kategóriába tartoznak az íjászok, akiknek Missile az értékük. Nekik az a különleges tulajdonságuk van, hogy vissza tudnak támadni, ha az egy kocka távolságra lévő emberünket megtámadják. Ebből következik, hogy őket a védelem céljából érdemes használni, mivel a Melee-éjük szintén nagyon rossz. De a visszatámadásnál +3-mal sebeznek. A Siege Engin-ek nagyon jó fejek, mivel ők a Missile értéküket támadásra is bevethetik, tehát egészen távolra el tudnak lőni, ezért érdemes ezekből mindig egy-kettőt venni. A Sky hunterek már más módon harcolnak. Nekik is Missile-éjük van de ők a levegőből támadnak, ezért megsebezni őket csak íjjászokkal és ugyancsak repülő lényekkel tudjuk. Sajnos, mivel ezek igaz, hogy a levegőből sebeznek, támadásnál le kell hogy szálljanak, ezért gyakran visszasebeznek nekik. A Bombardier-ek nagyok erősek, mivel nekik nem kell leszállni támadásnál, ők felülről bombáznak, mint az a nevükben is benne foglaltatik. Őket vagy varázslattal, vagy íjjászokkal, vagy egészen speciális egységekkel tudjuk csak megsebezni. A Cavalarysoknak van az a jó tulajdonságuk, hogy tiszta terepen +8-cal sebeznek. Ezért velük törekedjünk a mezőn harcolni. A Skimisher-ek nagyon erősek, hogyha támadásról van szó, főleg ha folyóból lőnek, mivel ekkor ők is plusz értékeket kapnak. Huuuuuuu...hát ez is megvolt. Remélem értettetek belőle valamit. Őszintén megmondva én semmit.

Ide a végére leírnék még néhány dolgot, amit kihagytam:

- Vannak hősök is, akik különösen erősek szoktak lenni. Tudnak varázsolni, ami mindig valami nagyon erős hókuszpókusz, mint például a Berserk.
- Azt, hogy mennyit sebzünk sok minden befolyásolja. Egyrészt egészségi állapotunk, másrészt morálunk, harmadrészt támadásaink száma. Ezért mindig törekedjünk arra, hogy ezek a maximumon legyenek, ahogy Fanny mondaná.
- A sebzés nagyon logikusan van megoldva. Két fajtája létezik, az egyik a sérülés, a másik pedig a halálos seb. A sérüléseket egyből ki tudjuk pihenni az egyik körünkben, míg a halálosakat nem. Pontosabban erre is van egy megoldás, menjünk a halálos sebekkel rendelkező egyénnel az egyik városunkba, és klikkeljünk a legfelső ikonra, a Recruitra. Ekkor emberünk teljesen egészséges lesz megint.
- A normális egységeknél van az a kellemetlen dolog, hogy minnél kevesebb az energiájuk, annál kevesebbet sebeznek. Ez végülis logikus, mivel kevés ember keveset tud sebezni. DE...a hősöknél ez nem így van! Mivel ők ugyebár nem egy csapat, hanem egyedül vannak. Tehát mindegy, hogy mennyi a sérülésük mindig ugyanannyit sebeznek.
- A gyógyulásnak van egy feltétele, vagyis az, hogy ne legyen a közelünkben egy ellenség sem, különben csak egyet fogunk feljavulni. Ez egy kellemetlen dolog, de az ellenfelet jól meg lehet szívatni vele, mivel nála is ugyanígy mľködik a dolog.
- Fontos, hogyha valakit már a harmadik emberünkkel támadunk meg, akkor már szinte biztos, hogy meg fog halni, mivel az áldozat annyira be van tojva, hogy alig védekezik.
- Ha valakinek megtörik a morálja (BREAK), akkor ezt használjuk ki és támadjuk meg, mivel ilyenkor nagyon sebezhető.

Nos, ennyi fért bele ebbe a kis leírásba. Remélem tudtam néhány újdonsággal is szolgálni, ha nem, akkor haljak meg. Remélem lesz folytatás, mert akkor...

CA$H / Mortal Team



Hmm... nem is olyan rossz...



Mikor készülhetett rólam ez a kép ??!



Ime a titokyatos hős.



Nini, Gandalf ?! Beléptél az SSI-be ?



Nagyon utáltam ezt a pályát...

Minimum hardver: 386DX, 8MB RAM, 2xCD-ROM,SB, GUS.

Kiadó: SSI
Tesztpéldány: CyberVision

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



Touché
The Adventures of the Fifth Musketeer

Tipikusan szép francia este volt, a sötétség úgy ereszkedett a városra, amit egyébként Rouen-re kereszteltek, mint ahogyan az esőfelhők lepik el az eget egy kellemes nyári délutánon. A házak csöndesek voltak, mindenki békésen szundikált az ágyában, még a madarak is aludtak. Egy ilyen éjszakán szúrtak le egy embert az utca kellős közepén... Még ezen a napon történt, de egy kicsit korábban, pontosabban: öt órával hamarabb. A király egyik legkevésbé sem bátortalan testőre éppen küldetésen volt. Vígan fütyörészve, bár ügyelve arra, hogy kellően férfias maradjon, Geoffroi Le Brun, a rettenetes éppen az úton sétálgatott. Arra lett figyelmes, hogy nem is olyan messze tőle egy lovaskocsi fekszik a földön, és egy meglehetősen unszimpatikus egyén egy hölgyet arra akar kényszeríteni amit ő nagy valószínűség szerint nem szeretne. Két szóval: éppen megerőszakolja. Szerencsére e becstelen tett még csak kezdeti stádiumban volt, tehát még meg lehetett akadályozni. Hősünk előhúzta kardját, és egy imát mondva királyának megrohamozta az útonállót. A sörtől bűzlő egyén (bár ez még nem lenne bűn), annyira el volt foglalva a hölggyel, hogy észre se vette, hogy valaki közeledik felé. De az már rögtön feltűnt neki, amikor egy kardot az oldalába döftek, ezért, abból a célból hogy tudtára hozza a külvilágnak, hogy érezte mi történt, felüvöltött egy óriásit a levegőbe. Fájdalmában a földre hanyatlott, és elkezdett lihegni, mivel alig kapott levegőt szegény. A nő látva, hogy mi történt pityeregni kezdett. - Hogy merészelted bántani ezt a hölgyet te fattyú? -kérdezte kicsit ingerülten Le Brun. - Ki maga, hogy úgy gondolja így beszélhet velem? -kérdezett vissza a rabló. - én Geoffroi Le Brun vagyok, a király egyik nemes muskétása. -válaszolta büszkén, annyira, hogy kirázta a hideg és leejtette a kardját. Erre az útonálló, mintha ez lenne a világ legtermészetesebb dolga felvette a fegyvert és visszaadta tulajdonosának, aki megköszönte ezt a pillanatnyi kedvességet. - Még sosem hallottam magáról, monsieur! -mondta gúnyosan a sebesült. - Micsoda? Pedig én tanítottam a híres D'Artagnant vívni. -mondta büszkén a testőr. - Valóban? Kár, hogy ő még meg sem született. -mondta ismét gúnyosan a bűnöző. - Oh! Tényleg... -mondta egy kicsit elszomorodva Le Brun, és leszúrta beszélgetőpartnerét. A hölgy, ahelyett, hogy megmentője karjaiba borult volna, nekirohant hősünknek és elkezdte ütni. - Maga szerencsétlen, a pokol legmélyebb bugyrában poshadjon meg, ez a férjem volt...maga meg megölte!!! -sírta szegényke. A muskétás átlátva a helyzetet bátran elvörösödött, és gyorsan elaraszolt a helyszínről. Folytatta útját Rouen felé, ahol a küldetését végre kell majd hajtania. Közben szép lassan beesteledett. Hát körülbelül így is kezdőthetett vo!na a US GOLD új játéka, a Touche. Kár, hogy részben így is kezdődött, de ezt ne mondjátok meg senkinek. A progi annyira fárasztó, hogy azt már nem is lehet szavakba foglalni. De azért megpróbálom: felér egy Monthy Python előadással. A történetnek van egy érdekes vonása. Ugyebár az ötödik muskétásról van szó benne? Csak az az egy probléma van az egésszel, hogy 1562-ben, amikor ez az egész játszódik még egy darab legendás Dumas hős sem született meg, de sebaj. Sosem felejtem el azokat a régi szép időket, amikor még a Monkey Island új játék volt. Akkoriban jelent meg a Covban az a legendás tíz(!) oldalas leírás, amit ritka nagy élvezet volt olvasni. Nem is remélhettem volna, hogy egyszer én is nekik fogok írni. De ez most így van, tehát nincs is más dolgom, mint hogy egy jó körmölést ismertessek meg veletek. Sajnos nem tudom az egészet nektek leírni, helyszűke miatt, de az elejéhez majd olvashattok egy kis tipphalmazt. Hát akkor most következzen néhány szó az irányításról. Ez végtelenül egyszerű. Kizárólag csak egy egérre lesz szükség, törekedjetek arra, hogy ne élő legyen, de ha nincs más akkor próbáljátok meg bedugni a konektorba, hátha működik. A képernyő alján több dolgot is láthattok, ezek jobbról balra, csak hogy mást írjak, mint a többiek: Az első és legnagyobb dolog az inventory, ahol minden cuccunkat megtalálhatjuk. A kis zászlócska széleire klikkelve tudunk lapozni. A dolgokat használni nagyon egyszerűen tudjuk: egy balklikk például a kardunkra, és a képernyőn is egy klikk, oda ahol használni akarjuk. Ha tudjuk, akkor hősünk csinálni fog valamit, ha nem akkor meg nem történik semmi. A következő rajz lent, az anyagi helyzetünk, ami valahogy kísértetiesen hasonlít az újságíróékra. Lehet, hogy hősünk is az? Bal szélen van muskétásunk búrája, ami arra jó, hogy gyorsan elő tudjuk hívni a Load/Save menüt. Ezt egyébként az F5- -tel is megtehetjük, de ez sokkal lassabb, nem igaz? Visszatérve az irányításra. A képernyőn mindig van egy csomó dolog, amire ha a pointerrel rámutatunk, betűvel is kiírja a gép, hátha valaki nem ismeri, például hogy néz ki egy ajtó. De ezenkívül ha folyamatosan nyomjuk a jobb egeret, akkor az is megjelenik, hogy miket tudunk vele csinálni. Tök jó nem? Remélem sikerült tökre teljesen értelmetlenül leírni, ezt az eszméletlenül egyszerű irányítást. Hiába...van tehetségem hozzá, ugyanúgy, mint a Mortalhoz. Ennyi rizsálás után szerintem el is lehetne kezdeni a leírást. Hát akkor lássuk meddig jutunk el. A játék ott kezdődik, hogy hősünk megjelenik Rouenben ahol az a bizonyos merénylet történt. "Hát ez lenne az a hely, ahol kalandjaim elkezdődnek, ki tudja milyen izgalmak várnak rám, ki tudja milyen kihívások... Ki tudja mikor fogod már be!" Szakítják meg monológunkat, éppen akkor, amikor a kis kardos nyögéseket hall maga előtt. Hát mit tudunk tenni, odadzsasszolunk. Egy férfit veszünk észre, aki egy félmeteres késsel a hasában, kényelmesen fekszik a földön. Ha már itt vagyunk, akkor dumáljunk vele egyet. Nagyon poén, hogy mindenről lehet kérdezni ami nem azzal kapcsolatos, hogy mi történt vele. Mikor már megsajnáltuk szegényt, érdeklődjük meg, hogy miben segíthetünk. Ki fog derülni, hogy ellopták a végrendeletét, és miénk lesz az a dicső feladat, ha akarjuk ha nem, hogy ezt Párizsba vigyük. A kellemes kis trécslés után úgy dönt majd szegény, hogy meghal. Ekkor az eddig viszonylag csöndben maradt csavargó mellettünk megszólal:"Meghalt!...Milyen tragédia!...Milyen veszteség! ...Mi lehet a zsebében?" Ha már ilyen kedvesen megnyilatkozott, akkor vele is beszélgessünk el egy pár szó erejéig. Szóváltás közben kiderül, hogy otthontalan haverunk éppen vak és nyomorék, mivel megsérült a háborúban, csak azt nem tudjuk, hogy melyikben. Nem igazán jó partner, mivel folyton pénzt kér. Adjunk neki egy aranypénzt, ha ő nekünk ajándékozza azt az ezüst tallért, ami nála van. Az üzletkötés után fogja magát, és felkel, azzal az indokkal, hogy a háborúban szerzett sérüléseit a kocsmában kell orvosolni. Hmm...nem is olyan rossz ötlet kövessük mi is! Bent kedves fogadtatásban lesz részünk, mivel nálunk van az a bizo-


Mi lóg ki a hasadból, öreg ?


Még mindig nem takarították el szegényt...


Vívótudás teszi a mestert.


Íme szerelmünk: Handkerchief...


"A templom kicsiben sokkal jobb!" (Dalszöveg)

nyos érme, ezt mutassuk is fel az asztalnál. Egy kis beszélgetés után barátaink úgy döntenek, hogy meg fognak ölni. Ez igazán kedves tőlük, tehát viszonozzuk ezt a gesztust, és áljunk ki azzal a csúnya kopasszal egy meccs vívásra. Hopp... ezt megöltük, de sebaj van még sok másik. Úgy látszik, ők nem éppen a fair harcnak a hívei. Ezért egy meglehetősen aljas módszerhez folyamodnak. Következő emlékünk az, hogy egy kényelmes ágyban fekszünk és ketten is bámulják, hogy mikor kelünk már fel. Egyikük a fogadós, a másik pedig egy elég csinos nőszemély. Az előbbi közli velünk, hogy ne aggódjunk a bér miatt, ő már kiszolgálta magát. Hát ez igazán cuki tőle, csak éppen nem maradt egy árva fillérünk sem. De ez minket egyáltalán nem érdekel, inkább kezdjünk el a szobában keresgélni. A padlón körübelül a szoba közepénél találunk egy kis lyukat, benne pedig egy egyfrankost. Kúúúl, mondhatnánk, de mivel ez angolul van mi meg franciák vagyunk ugyebár ez lehetelen. Hát akkor húzzunk innen kifelé. Hősünk mielőtt elhagynánk a fogadót, megemlíti, hogy sokkal jobb a levegő azok nélkül a csúnya rablók nélkül. Lehet, hogy igaza van, bár én csak az ebédem illatát éreztem éppen akkor. Menjünk ki az utcára, ahol találkozni fogunk kedves üzletpartnerünkkel, aki csórónak lévén be akar álni hozzánk segédnek. Sajna nem az a típus, akit le lehet rázni, ezért mindenképpen velünk fog jönni. Sétáljunk el a szabóig, ahol is vegyük kölcsön a falról a tűt és cérnát, úgyse kell már senkinek sem. Ezek után már mehetünk is. Az eladó még búcsúzásul hozzá teszi, hogy:"Jöjjenek máskor is, különben éhen fogok halni!" Elnézve a választékot, egyel növekedni fog a halállistánk. Trappoljunk vissza a fogadóhoz. Most gondolom mindenkinek feltűnt már, hogy a hulla még mindig a földön fekszik. Egyenlőre hagyjuk ott, olyan szépen néz ki, vagy nem? Már régóta kíváncsiak voltunk, hogy vajon ki lakhat abban a magas toronyban.



Még nem is sejtjük, hogy milyen rémségek várnak ránk...

Hát most itt az alkalom, hogy megtudjuk. Sikítsunk be, hátha kijön valaki. Akciónk sikerrel járt, egy gyönyörűséges kis francia portéka fog kikukkanatni, akit Juliette-nek kereszteltek. Már első pillanatban eltalál minket ámor kis szíves nyilacskája, de szerencsére nem marad egyirányú. A rövidke beszélgetés után úgy döntünk, hogy mégegyszer akarjuk őt látni, ezért tegyük a következőt: kapjuk elő a késünket, és lőjjük el a kötelet. Ennek az lesz az eredménye, hogy a zsák lökésétől felpattanunk az erkélyre. Újonsült barátnőnk ismét szeretettel fogad, és megjegyzi, hogy milyen rég nem láttuk már egymást. Mi meg csak örülünk, hogy ő is úgy érez mint mi. ******** <- Itt most egy nyálas dialógusnak a helyét láthatjátok, mindenki saját ízlése szerint kitöltheti, mert én nem igazán bírom az ilyesmit. Búcsúzóul vegyük el emlékül a nő zsebkendőjét, úgy ahogy a nagy szerelmesek szokták, és távozzunk lovagiasan. Sajnos rá kellett jönnünk, hogy ránk is hat a gravitáció, ezért egy kicsit be fogunk fúródni a földbe, de szerencsére nem annyira, hogy majd később látnivalóként itt maradjon a csontvázunk. Következő utunk a templomhoz vezessen. Bekopogva találkozunk "A PAPPAL", aki kellemesen csengő hangján üdvözöl minket. Közli velünk, hogy nem sokára egy híres ember fogja meglátogatni kis városunkat. Hát ez ragyogó, csak nem Cindy Crawford? De sajnos nem, csak a bíboros. Ezután mondjuk el neki, hogy egy embert megöltek az utca kellős közepén, erre ő elég szokatlanul felel: "Oh...hát ez pompás! Kérem vigyázzanak rá, mert csak így lesz teljes a gyűjteményem." Hát igen... Ezek után megunva társaságunkat, és becsukja az ajtót. Mielőtt elhagyjuk ezt a platzot, vegyünk egy kis souvenirt a templom elől. Kedves segédünk is szeretne venni egyet, de amikor meglátja az árát ezt mondja: "Hát az az igazság, hogy így második ránézésre már nem is tetszik annyira!" Lehet, hogy igaza van. Most látogassuk meg a kovácsműhelyt. Mr. Smith nem fogad



Hősünk jól bírja a patkót.



Ott repül a kis csillár.

minket valami kedvesen, de azért sörrel elmegy (copyright by O-Man). Ha már ennyire belejöttünk a lopásba, akkor tulajdonítsuk el a falról a fogót, és a hátsó bejárattól a patkót, ami egy kicsit a fejünkre fog esni. Elbeszélgetve kovács haverunkkal megtudjuk, hogy nem sokára indul egy kocsi Párizsba. Hát ez pompás, pont arrafelé van dolgunk! A gondok csak akkor kezdődnek, amikor megtudjuk, hogy mennyiba kerül az út, mivel egy árva fitying sincsen nálunk. De sebaj, kedves segédünk Henri majd kifizeti. Eleinte még nem akarja odaadni a pénzt, de egy kis "megrugdosás" után már készségesebbnek mutatkozik. Hát akkor induljunk el. Út közben megállít minket egy roppant antipatikus fegyeverrel rendelkező testőr, aki nem akar minket átengedni, addig, amíg nincsen menetlevelünk. Hát ez égő, menjünk szerezni egyet! Ugorjunk vissza a városkába, azon belül is a helyi muskétás állásba. Itt láthatjuk kollégáinkat, akik valahogy nem csípnek minket, sajnos nem lehet őket megölni, kénytelenek leszünk beérni azzal a kis próbababával ott a balszélen. Ha már kellően kigyakoroltuk magunkat, akkor pillantsunk be a parancsnokhoz. Először ő sem bizonyul segítőkésznek, de az után, hogy megkínál minket egy dinnyével mivel mi már kétszer is hozzá nyúltunk a tálhoz, meg megtaláltuk a szerelmeslevelét, amit csak gyertyafénynél lehet elolvasni, egészen kedvessé fog változni. Most már megkérhetjük arra, hogy írjon nekünk egy menetlevelet. Köszönjünk el, és húzzunk el innen is. Mostmár nincs is más hátra, mint előre, tehát irány St. Quentin... Hát sajnos csak ennyi fért bele kis leírásomba, ha csak még két oldalt kaptam volna...de ohhh...nem kaptam! Na mind1! Remélem tudtam egy kicsit segíteni a kezdésnél, higgyétek el, érdemes végignyomni ezt a játékot, főleg annak, aki tud egy kicsit angolul, mivel a poénok marha jók tudnak lenni. Megpróbáltam ezeket magyarul visszaadni, de az eredeti az sokkal jobb. Összességében nagyon aranyos ez a kis program, csak kár, hogy sokaknak nem fog tetszeni, mivel már 1996-ot írunk. De higgyétek el, nem a külső a minden... Ide a legvégére még leírnék néhány tippet azoknak, akik valahol megakadtak: -Juliette tele van rejtéllyel... -a bíborosnak V. Károly csontjai kellenek... -jól jegyezzétek meg: Big, Oily, Oily, Red, Big -a bíboros sosincs egyedül... -ne egyél a sárga hóból...

made by Ca$h / Mortal Team, {Astroidea}

Minimum hardver: 386, 4MB RAM, 1xCD-ROM,SB

Kiadó: US Gold
Tesztpéldány: Automex

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



Chronicles of the Sword

Az úr 420. Esztendeje, a ködös Albionban:
Én, Sir Gawain esküszöm Istenre - az egyetlenre -, és Arthurra, a hatalmasra, hogy Kardommal, és életemmel büszkén fogom szolgálni azt a szent célt, amit a mi Istenünk jelölt ki számunkra, a Kerekasztal lovagjai számára. Esküszöm, hogy addig nem nyugszom, míg meg nem találom a Szent Grált, amivel Királyságunk - melyben élek, és szolgálok - újból ki fog emelkedni a sötétség korszakából. Minden erőmmel kutatni fogok a Szent Ereklye után, és ha elbukom, akkor hősi halált halok.
(Kci: IWO ! Köszi az eskü szöveget, amit adtál !!!)


Ez a vár csak rám vár...

ÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁáááááááááááááááááá - hangzik egy borzalmas sikoly a terem másik végéből. Mindenki hátrafordul, de a holtan összerogyó papon már nem lehet segíteni. Lelkét átadta Urának, az Istennek, s meghalt. Megölték...

Eme véres gyilkosság-gal kezdődik az intrója a Psygnosis új kalandjátékának, amely Arthur király, és a kerekasztal lovagjainak korát dolgozza fel Alone in the Dark stílusan.
A csomagolást letépve... ...két CD-t, egy kézikönyvet, valamint egy regisztrációs kártyát találunk. Ez utóbbiról néhány szó: Ha regisztráltatod a játékot (gy.k.: kitöltöd, és visszaküldöd a regisztrációs kártyát), akkor lehetőséged nyílik a Chronicles of the Sword help line szolgáltatás használatára. Ez lényegében egy telefonos hotline, ahol minden kérdésedre választ adnak, legyen az technikai jellegű probléma, illetőleg egyszerűbb (vagy bonyolultabb) tanácsok a teljes végigjátszáshoz. Egy kis szépséghibája azonban van a dolognak, ugyanis (hasonlóan a sex-telefonokhoz) ezért a hívásért is nagyon emelt díjat kell fizetni: 3 fontot percenként, plussz még a Matáv féle Amerikai hívás árát is. Mindenesetre ha kipróbálod, akkor ne felejtsd a telefonközelbe készíteni a játék kézikönyvét, valamint némi nyugtatót a többtízezres telefonszámla miatt.



A játékban egyébként egy-két újítással is találkozhatunk, melyre már a kézikönyv első oldala is felhívja a figyelmünket:
Ez pedig nem más, mint a Qsound technika, amelynek segítségével térhatású hangokat hallhatunk: Most már nem csak elölünk, hanem akár mellőlünk, vagy a hátunk mögül is meghallhatjuk a szereplők hangjait, és ehhez még különleges hangkártyára sincs szükség, mivel az összes digi hangot audio-trackként tették fel a CD-re. Ez néha elég idegesítő is, mivel a hatszoros sebességű CD-ROMom is elég lassúnak bizonyult a játék futtatásához. Szintén újdonság, hogy most már nem csak a háttér teljes mértékben ray-tracelt, hanem a szereplők is, és most nem csak egyszerű texture mappekről beszélek. Alaposan kidolgozott szereplők, többféle kameranézetből renderelve. Ez már nem a vektoros nagy öreg, az Alone in the Dark. Természetesen az átvezető animációk is ray-traceltek, valamint minden tárgy is megnézhető közelről, még forgatva is. Talán csak egy problémával találkoztam: A háttér annyira sötét, hogy még maximális fényerőre tekerve a monitort se látok meg néha mindent.


Barátunk éppen azzal foglalatoskodik, amivel sokak szerint mi szoktunk a szerkesztőségben...

Az irányításról.
A játék vezérlése a megszokott Lucasarts féle stílusra emlékeztet. Tipikus Sam & Max, csak egy kicsit egyszerűbb irányítani. Ha az egérkurzort valamerre mozgatjuk, és az egy kis lábnyommá alakul, akkor kattintva abba az irányba mehetünk (Kci: Ki gondolta volna ?), ha pedig egy piros színű egérkurzort látunk, akkor az adott tárgyat vizsgálhatjuk meg, vehetjük fel, vagy csinálhatunk vele valamit. Ez így leírva baromi hülyén hangzik, de ha kipróbálod, egyből rájössz az irányítás lényegére. Még egy fontos dolog. A nálunk lévő tárgyak közül az egér jobb gombjával válogathatunk, illetve használhatjuk azokat, valamint az egyéb opciók (betöltés, kimentés, zene ki/be, stb.) is innen érhetők el. A játék tartalmaz néhány csatajelenetet is (pl. a varázskútban egy csontvázzal kell megvívnunk), amelyet a kurzorgombokkal irányíthatunk, de ha ezeket a részeket túl nehéznek találnánk, akkor a főmenüben az EASY opciót is kiválaszthatjuk. Ebben az esetben nincs semmiféle harc, csak a logikai feladatok.


Esküszöm, hogy nem én voltam! Nem én haraptam ki a pókot a sarokból...

Hát akkor kezdjük el...
- Igen, Lancelot ! Miért hívtál ? - Arthur király keresett, de sajnos sehol sem talált. Egy üzenetem van a számodra. - Na ! Mondd már ! - Csak annyit mondott, hogy keresd meg Merlint, a varázslót, és ő fontos feladattal fog ellátni téged. Igyekezz ! - De hol találom meg Merlint ? - Sajnos nem mondhatom meg. Keresd ! Közelebb van, mint gondolnád. - Akkor megyek. Viszlát Lancelot ! - Viszlát Uram !

Első utam a trónterembe vezetett a jobboldali ajtón keresztül. Hatalmas asztal. Talán épp ez lenne az a legendás kerekasztal ? Nézzük meg egy kicsit alaposabban. Jé ! Egy aranykupa. Mi lenne, ha felvennénk ? - Nem, nem. Ez Arthuré - szólalt meg a lelkiismeretem - Ezt nem szabad felvenned.

De mi van még itt ? A trón melletti kis asztalkán egy lámpást találtam. Ez még jól jöhet valamikor, ezért felvettem. Továbbmenve egy kis kápolnába kerültem, ahol egy nagy tál szenteltvíz található. Később még biztos szükségem lesz ilyenre, de majd még visszajövök. Csak ne lenne olyan hosszú az út az udvartól a kápolnáig...

Ha más már nincs itt, akkor visszamegyek a lépcsőhöz , ahol még mindig Lancelot áll. A bal oldali ajtó a konyhába vezet. Ide is benéztem, hátha találok valamit. Egy gyertyával lettem gazdagabb, amit a szemben lévő kandallónál meg is gyújtottam. Ezt az egészet be a lámpásba, s készen lett az első világítóeszközöm, amelynek igen nagy hasznát fogom venni.

A lépcsőn felmenve egy őrrel találkoztam, aki egy kicsit mogorva volt hozzám, és nem engedett be sem Arthurhoz, sem pedig a királynéhoz. Majd később visszajövök - gondoltam magamban - csak nem áll ez itt órák hosszát.

A kastélyban szinte már minden dolgot elvégeztem, úgyhogy irány az udvar. Mi lehet ez a kis épület itt ? Az oldalát teljesen benőtte a moha. Egy kis vizsgálódás után sem lettem semmivel okosabb. Hát akkor talán menjünk be. Egy lépcső vezet felfelé, s egy rács is található itt. Biztos voltam benne, hogy a rács mögött egészen érdekes dolgokra lelhetnék, de sajnos sehogy sem tudtam megmozdítani, olyan nehéz volt. Nekidőltem a falnak, és elkezdtem gondolkodni, hogy hogyan is lehetne ezt a szerkezetet kinyitni. Véletlenül megmozdítottam a fáklyatartó rudat, és csodák-csodájára a rács felemelkedett. Bementem a szűk alagútba, de persze csak a


A francba! Már 300 éve beázik a mennyezet...



Játék 9

Hány oldalas a játék kézikönyve. Plusz/minusz 5 oldalt elfogadunk.

A helyes megfejtést beküldők között 3 db. CD-t sorsolunk ki.

lámpával, mert nagyon sötét volt.

Az alagút vége egy cseppkőbarlangba vezetett. A cseppkövekből nem törtem, mivel tudom, hogy ezek többezer év munkái, s egy igazi lovag mindig is tiszteli a természetet, de azért a barlangi gombából szedtem néhányat.

Továbbmenve egy kis teremben találtam magam, ami szintén egy templomra emlékeztetett. Mintha már jártam volna itt - futott át rajtam a gondolat. Mindenesetre az itt található kést, és a serleget nem hagyom itt.

Ekkor elindultam előre, s az út a trónterem mögötti kápolnába vezetett. Egy titkos átjáró az oltár mögött. Erről csak a pap tudhatott, de ő már nem él.

Egyébként itt már jártam, ezért visszamentem a mohával benőtt terembe, s felmentem a lépcsőn. Az egyik lépcsőfordulóban egy fura képet látok a falon. Különös. Olyan érzésem támadt, mintha itt lenne valahol a közelben Merlin. Alaposan szemügyre vettem a festményt, és az alak szemén mintha némi fény szűrődne be. Nem szeretek vandálkodni, de egy hirtelen mozdulattal belevágtam a kardomat a festmény szemébe. Ekkor egy újabb rejtekajtó nyílt ki, ami egyenesen Merlin lakosztályába vezetett. De a szoba üres volt. Ha már itt vagyok, akkor alaposabban szétnézek. Éppen egy varázskönyvet vettem szemügyre, amikor betoppant Merlin. Alaposan rámilyesztett, és eléggé mérges is volt, hogy az ő holmijai között kotorászok.



Csontrepesztő érveinknek nem tudott ellenállni...

- Hé te ! Mit keresel itt ? - ööööööö. Bocsáss meg Merlin ! Gawain vagyok, az új lovag. Arthur küldött, hogy egy különleges feladatot van a számomra. - Te !!! Kölyök ! Ne akard, hogy mérges legyek. Távozz innen ! - Merlin ! Kérlek ! Arthur szerint nagyon fontos lenne Morganát el.. - Morganát.. - vágott közbe Merlin - Hát mégis te vagy az, Lovag ? - Igen, Uram ! - Egy fontos feladatom van számodra ! El kell vinned ezt a levelet Morganához. - Rendben Merlin, de kérlek, mesélj valamit még Morganáról. Szinte semmit sem tudok róla. - Morgana nagyon gonosz, és alattomos. A király féltestvére, és varázsló, mint én. Azonban ő a sötét mágia oldalán áll. Nagyon féltékeny Guinevere-re, a királynénkra, és mindenképpen a helyére akar kerülni,- Arthur mellé a trónra. Morgana a HATALMAT akarja ! Ő ölte meg a papot is. - Te erről honnan tudsz, Merlin ? - Ez legyen az én titkom. De most már menj ! Nincs sok időnk a végig...

Merlintől eljőve összefutottam Wilfel, a lovászfiúval. Nagyon segítőkész volt, és szinte minden kérdésemre válaszolt. Elbeszélgetünk, és nagyon jó barátok lettünk. Wilf sok mindent meghall az udvarban, amiknek még nagy hasznát veszem.

Az istáló mögött egy lépcső vezetett fel Morgana lakosztályába. Az ajtó előtt egy őr szintén megállított, de látszott rajta, hogy néhány órája nagyon jól mulatott: tök részeg volt. Azt mondta, hogy csak akkor enged be, ha hozok neki még inni.

Ez legyen a legkisebb baj. Wilftől megtudtam, hogy a kovács nagyon vendégszerető, és bárkinek ad egy-2 kupa sört még ingyen is. A kováccsal is elbeszélgettem, akiről kiderült, hogy vak, de a mesterséhez még így szem nélkül is na-



Pedig csak meg akartam magyarázni neki, hogy rajta ez már nem segíthet...

gyon ért. Elmesélte, hogy ha hoznék neki egy varázslatos kristályszemet, akkor újra láthatna. Na mindegy. Megtöltöttem a kupámat sörrel, és megígérem a kovácsnak, hogy megpróbálok valamit tenni az ügy érdekében.

Gyorsan a barlang felé rohantam, de előtte Wilfnél egy kanállal lettem gazdagabb. A barlangi patakban különös csillogást vettem észre. Sajnos szabadkézzel nem értem el a víz fenekét, de a Wilftől szerzett kanállal sikerült kiemelnem egy koponyát. Egy koponyát, amelynek kristály szemei voltak, pont olyanok, amilyet a kovács kért.

Örömmel a lelkemben (elvégre tudtam segíteni valakin) rohantam vissza a kovácsműhelybe, s adtam oda a gyémántszemet a kovácsnak. Ő annyira megörült, hogy újra láthat, hogy még sisakot is nekem ajándékozott.

Úh ! Már ennyire elszaladt az idő, és én még a postási kötelezettségemet sem hajtottam végre: Irány Morgana, ahol már az őr is beengedett, s még örült is a sörnek.

Átadtam a levelet Morganának. Tényleg igaz, hogy egy iszonyatos helyen lakik, s maga Morgana is olyan iszonyatató, mint a lakhelye.

- Olvasd fel Te, az üzenetet ! - Nem lehet, Morgana. Merlin rám parancsolt, hogy nehogy beleolvassak a levélbe ! - Hahhhhhh ! Merlin ! Az a kis senki udvari varázsló. Miért varázsló az olyan, aki még a fekete mágiát is megveti. Na jó, elolvasom én.

Ekkor vált a kép. Morgana megjelenik a király előtt, s elkezdenek vitatkozni, amely vita addig fajul, hogy Arthur száműzi féltestvérét. Ekkor Morgana egy iszonyú átkot mondd, s megfogadja, hogy a porig le fogja rombolni Camelot-ot (a kastélyt, és népét). Morgana Lyoness-be megy, s egy sereget toboroz maga mellé. A Fekete Mágia seregét, akivel egy szörnyű tervet eszelnek ki a király ellen. Morgana egy leánnyal ruhát küld Arthurnak, de a király nagyon gyanakvó természetű ember, aki egyből észrevette a csapdát, és ráparancsol a lányra, hogy előbb ő próbálja fel a köntöst. A ruhadarab maró varázslata természetesen végez a lánnyal.



Csonti barátunk meszesedés elleni gyógyfürdőt vesz...

Ez volt Morgana újabb gonosz terve Arthur ellen.

Ezután a király újra Merlinhez küldött, ahol megtudtam, hogy nekem kell leszámolnom Morganaval. Egy nagyon veszélyes küldetésre kell felkészülnöm, s csak egy varázsgyűrű menthet meg a gonosz varázslatoktól. A gyűrű elkészítéséhez több komponensre is szükség van Merlinnek. Először vizet kellett hoznom a varázskútból.

Wilftől, a kovácstól, de még a királynőtől is kérdezősködtem, de csak annyit tudtak mondani, hogy valahol az erdő mögött van a kút. Gyorsan még körülnéztem Morgana szobájában, de csak egy üveg sárkányvért találtam, s a bejáratnál még a poharat is visszakaptam a részeg őrtől, akivel egész jól elbeszélgettem: - Még csak fél órája ismerlek, de már egész jól összebarátkoztunk. - Valami baj van az időérzékeddel haver, vagy talán sokat ittál - válaszoltam én, hiszen azért több, mint fél óra telt el.

A várból már szó nélkül kiengedtek. Az erdőn keresztül először a vízeséshez mentem el, ahol telemerítettem a sisakom friss forrásvízzel. Ezután a sárkány barlangjához vezetett utam, ahol a sárban egy kőre bukkantam. Már csak pár lépés, és a varázskútnál voltam. Igen ám, de az ajtó be volt zárva. Sebaj. Egy kis sárkányvér csodákra képes, s már egy perc múlva a kút belsejében voltam. Elkezdtem meríteni a vízből, de erre hirtelen kiugrott a mederből egy csontváz, s rám támadt. Tüstént előrántottam a porosodó (elég régen használtam) kardomat, s egy suhintással a kút mélyére küldtem ellenségemet. Szerencsém volt, mivel könnyen halállal is végződhetett volna ez a kaland. Most már nem akadályozott meg senki, hogy megtöltsem a kupám a kristálytiszta vízzel, és siettem vissza Merlinhez.

- Meghoztam a varázsvizet, Merlin!
- Látom, csodát tett a sárkányvér, és Morgana átka sem fogott rajtad a csontváz személyében.
- Grrrrrrrrrrrrrrrrrr.
- Várj Merlin ! Megszóllalt a rádiótelefonom !
- Halló tessék ? Sir Gawain vagyok!
- Itt meg Uboyka ! Te nyűves. Mikor leszel kész a cikkeddel ? Két nap múlva lapzárta.
- Sorry ! De Merlinnek kellene sárkánytojást hoznom.
- Nem érdekell. Holnapra legyen itt a cikk !
- Meglesz !
- OK. Akkor üdv néked, s minden jót !
- By(t)e !

Elnézést mindenkitől, de egyrészt teljesen kifutok a megengedett két oldalból, illetve a határidőből is, úgyhogy a folytatást rád bízom, kedves olvasó. Ha mindent elhoztatok Merlinnek, amit kér, akkor elkészíti a varázsgyűrűt, és Camelot sorsa tényleg csak rajtatok múlik.



Kunci / ORI0N DESIGN

Minimum hardver: 486DX2-66, 4MB RAM, 2xCD-ROM, SB, GUS

Kiadó: PSYGNOSIS
Tesztpéldány: PSYGNOSIS

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



The Settlers II

VENI, VIDI, VICI

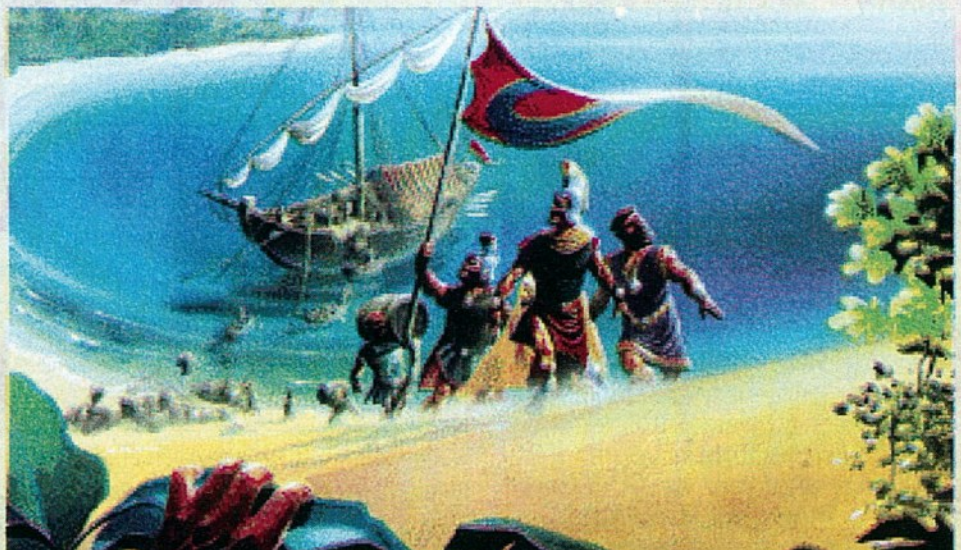
Talán már sok éve is megvan annak, hogy a germán illetőségű Blue Byte felbukkant a számítógépes játékok piacán. A bemutatkozásuk a SETTLERS c. bombasikerrel viszonylag tűrhetőnek volt mondható, ami egyrészt meghozta a maga kis gazdasági hasznát, másrészt pedig magában hordozta minden sikerprogram rákfenéjét: a folytatás rémét. Ez esetben ennek csak örülhetünk. Aki esetleg nem játszott volna az első résszel, annak megsúgom, hogy a Civilization-höz hasonló stratégiai programról van szó, amelyben vidám telepeseink életét fogjuk irányítani, alkalmasint más populációk háton csapdosása révén. A témát egyébként már megelőlegezi az alcím is: 'Veni, vidi, vici', azaz 'Jöttem, láttam, főztem' — erről a félműveltek is tudhatják, hogy ezt Császár Gyula mondta, amikor a Rubicont átlépve bemutatkozott a Juli-suliban.

A SETTLERS 2-t elvileg az ECTS-re ígérték a fabrikálói, majd május 20-ra módosították a világpremier időpontját. A sokat ígérgetett játékok jó szokása szerint ma (május 24-én) még mindig sehol sincs a drága, de szerencsére a kizárólagos magyarországi forgalmazó és a magyar nyelvű kézikönyv készítője, az Ecobit kft. a rendelkezésünkre bocsátott egy tesztpéldányt, így tehát remélhetőleg elsőnek oszthatjuk meg veletek az első benyomásainkat. (A gépkönyv egyébként azért is jól jött, mert ugyan a játék minden apróságról ad helpet, viszont régóta élni messzi hangeri és beszélni nehéz angol...)

Miután megnéztük a Siliconon készült intrót, amelyben az ügyes Odüsszeusz némi időzavarba kerülve egy spanyol karavellán sikeres hajótörést szenved egy szigeten, kezdődhet is a játék. (Normálisabb monitorokkal rendelkezők előbb esetleg növelhetik a felbontást 1024*768-ig.) Célszerű a tréninggel kezdeni a játékot, több okból is: egyrészt itt nincs ellenfél, tehát kedvünkre terjeszkedhetünk; másrészt van egy Octavius nevű segítőnk is, aki időről-időre tippekkel szolgál, hogy mit-miért-milyen sorrendben érdemes építeni. Így legalább amikor élesben kezd játszani a lelkes amatőr, nem követi el azt az apró kis hibát, hogy rögtön egy szerszámüzemet létesít, ami így első nekifutásra nem igazán fog termelni, ugyanis szükségre van deszkára és vasra, amihez mindenekelőtt kell egy fűrészüzem (ahhoz meg favágó) és egy vasöntő (ahhoz meg vasérc, a vasérchez meg bánya, a bányához meg háromféle kaja, és így tovább) — nem folytatom mert belegabalyodunk, és egyébként is a későbbiekben majd kitárgyaljuk az ügyet.

Kezdetben vala a főhadiszállásunk, ami több fontos szerepet is betölt. Mindjárt az első az, hogy ha ezt elfoglalja az ellenség, akkor buktuk a partit. Ezt a megállapítást a kézikönyvből olvastam ki, ilyen irányú személyes tapasztalata egy hozzám hasonló stratégiai zseninek nem lehet. Úgy látszik azonban, hogy ez a konkurrenciára nem vonatkozik, mert hiába füstöltem ki őket a fő fészkükből, csak a közvetlen környezete égett le — aztán folytathattam egyenként a többi katonai épülettel... A HQ másik fontos feladata, hogy raktárszerepet tölt be: ide lesznek beszállítva és tárolva az azonnali felhasználásra nem kerülő nyers- és kész anyagok, majd szükség esetén innen szállítják tovább őket — legalábbis addig, amíg a termelési helyhez közelebb nem építünk egy raktárat vagy kötőt. Ugyancsak ezekben a raktárakban 'tárolódik' a munkaerő is (a raktárakra clickelve a második lapon láthatók). Az elsők ezek között a segítők, akikből van dosztig: ezek egyrészt az úttal összekötött csomópontok közötti szállítást végzik, másrészt belőlük képezik ki a szakmunkásokat és a katonákat, amennyiben a megfelelő szerszám a rendelkezésre áll. Kezdéskor (legalábbis az első küldetésben, mert a tesztpéldányon csak az volt) bőven áll rendelkezésre mindenféle szakmunkás, csak nagyobb birodalomnál lesz szükség a szerszámgyártás beindítására. A raktárak közül a HQ-nak van egy harmadik információs oldala is: mivel ez egyben fontos katonai épület is, itt megadhatjuk, hogy a különböző kiképzettségű katonáinkból mennyi legyen a tartalék, azaz hányan maradjanak mindenképpen a védelmére.

A vidám brigád partraszállt



A HQ előtt lobogó zászlónak szintén fontos szerepe van: ezek jelölik a szállítási csomópontokat, és ahhoz hogy a szállítás valóban meg is kezdődjön össze kell kötni őket a HQ-hoz csatlakozó útrendszerrel. Egy új zászló bekötése esetén a HQ-ról kisétál egy segítő, és a két zászló közé lehorgonyozva várja, hogy valamelyik zászlóhoz elszállítandó áru érkezzen. A különösen forgalmas útvonalakat határoló zászlók tetején félhold látható, ha valahol szamarat tenyésztünk, akkor a 'termék' az ilyen szakaszokra beáll segédkezni. Egy zászlóra clickelve az alábbiak történhetnek:

— utat építhetünk. Lehet pozícióként is (a zöld-sárga-piros jelek mutatják, hogy milyen nehéz a terep), de egyszerűbb a szakasz másik végét jelző zászlóra clickelni, és a program majd kiszámolja az optimális utat;

— víziutat építünk. A vízparton elhelyezett zászlók (Landing Flag) specik, ezek között egy rövidebb vízi utat hozhatunk létre, amin majd csónakkal történik az áruszállítás;

— kiküldünk egy geológust, aki a zászló környékén talajmintákat vesz és színes táblákkal jelzi, hogy milyen és mekkora mennyiségű ásvány termelhető ki az adott pozícióban. Erre a bányák létesítésénél lesz szükség;

— kiküldünk egy felderítőt. Ezt értelemszerűen egy határ mellett levő zászlóhoz érdemes küldeni, aki majd bejárja a határon túli ismeretlen részt.

Alul négy ikont láthatunk: az első a sziget térképét mutatja be az utak, épületek, terep és birtokosok függvényében, a harmadik mutatja, hogy a még beépítetlen részekre mekkora épületet húzhatunk fel (ugyanerre szolgál egyébként a 'Space' is, célszerű már kezdéskor bekapcsolni és úgy is hagyni), a negyedik pedig a nekünk szóló üzeneteket tartalmazza (elkészült egy épület, elfogyott a nyersanyag, stb.). Tulajdonképpen csak a második ikont fogjuk használni, ami az alábbi almenüket tartalmazza:

Distribution of Goods: A nyersanyagok elosztása a feldolgozó üzemek között. A szükséglet függvényében megszabhatjuk, hogy az egyes feldolgozó üzemek milyen arányban részesedjenek a rendelkezésre álló nyersanyagokból.

Transport: Szállítási prioritás. Egy intenzíven termelő, nagyobb birodalomnál elkerülhetetlen lesz, hogy a forgalmasabb csomópontokban felhalmozódik a szállításra váró áru — itt megszabhatjuk, hogy a segítők milyen fontossági sorrend szerint szállítsák a különféle cuccokat.

Tools: A lakatosműhely által termelt szerszámok fontossági sorrendje; közvetve nyilvánvalóan a szakemberképzésre van hatással.

General/Merchandise Statistics: Termelési és gazdasági grafikonok.

Buildings: A meglévő illetve a szükséges épületek listája.

Stock: A birodalom raktárházaiban levő árufeleségek illetve szakemberek összesített listája.

Productivity: A különféle épületek termelési statisztikái.

Military: Itt adhatunk stratégiai parancsokat a katonaságnak. Az első ablak a sorozási ráta (ha rendelkezésre áll kard és pajzs, milyen sebességgel váljanak katonák a segítőkből); a második adja meg, hogy katonai objektum védelménél a jobb vagy a gyengébb katonákat vetjük-e be; a harmadik a támadó vagy védekező taktika más nép támadása esetén; a negyedik a támadásra bevethető katonák mennyisége (ha maximumra állítjuk, akkor minden katonai épületben csak egy katona marad őrségnek); az ötödik, hogy mennyire erősítjük meg az ország belsejében fekvő katonai objektumokat; a hatodik, hogy mennyire erősítjük meg, a határ és a központ között levő katonai objektumokat; és végül a



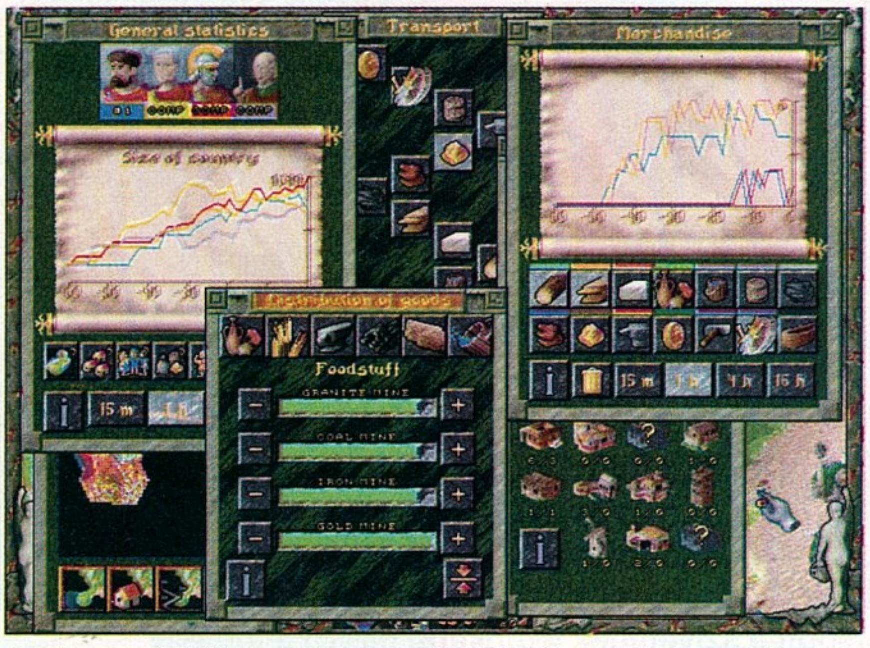
Játék 10

A Settlers II. c. játékban hány katona fér maximum az őrszobába?

A helyes megfejtést beküldők között egy eredeti Settlers II. CD-t sorsolunk ki.

hetedik, hogy mennyire erősítjük meg a határ mellettieket. Az itteni parancsok nyilvánvalóan a tartalékban levő katonaságtól függnek: ha viszonylag kevés a rendelkezésre álló katona, akkor célszerű az alapbeállításnál maradni, ha viszont vannak bőven, akkor mindegyiket fel lehet nyomni a maximumra.

Ship Register: Hajókra vonatkozó parancsok. Újítás az előző részhez képest, hogy a hajógyárakban nagy vízi utak megtételére alkalmas vitorlásokat építhetünk, amelyeket a kikötőinkből távoli, akár ismeretlen vizek felderítésére küldhetünk. Egy ilyen kutatóexpedíciónál meg kell adnunk a kívánt irányt, és ha új szigetet fedezünk fel, akkor a kikötési parancs után automatikusan megkezdődik a szállítás az új kontinensre.



Az ügyes játékos gyorsan áttekintheti a helyzetet

Game Menu: Load/save opciók meg ilyesmik.

Nna. Akkor most jöhetnek az épületek. Arról ugyebár már volt szó, hogy egy új épület felhúzása után mindenekelőtt be kell kötni a HQ-hoz csatlakozó útrendszerbe, illetve ha egy elvágott területről van szó (merthogy olyan is lehet), akkor egy raktárházba. Innen száll ki ugyanis az egyszemélyes építőbrigád, továbbá az új épülethez vezető úton kijelölt csomópontokra a szállítók. Az egyrészes házhelyeken felhúzott épületek építőanyaga deszka, a két- illetve háromrészeseké deszka és kő. Miután a ház elkészült, az építőbrigád hazasétál, a HQ-ról pedig kivonul a személyzet — már amennyiben van ott ilyen képzettségű szakember. Miután beköltözött a házba, megindulhat a termelés, amihez már csak arra van szükség, hogy a környéken legyen kitermelhető nyersanyag, illetve egy termelőüzemnek legyen feldolgozható nyersanyaga. Ebből a megállapításból gondolom következik, hogy az összetartozó nyersanyagtermelő és feldolgozó üzemeket célszerű egymás közelébe telepíteni. Az 'S' és a 'C' billentyűkkel már az elején bekapcsolhatjuk azt a funkciót, ami az épületeknél kiírja a nevet, illetve a termelékenységet százalékban. Nézzük az egyes épületeket a kategóriáik szerinti csoportosításban:

Nyersanyagtermelők:

Feladatuk a feldolgozóüzemekhez szükséges nyersanyagok előállítása. Igen sajnálatos tény velük kapcsolatban, hogy a kitermelhető nyersanyag egy idő után elfogy (a halászok lehorgásznak egy vízszakaszt, a kőtörők kitermelik a sziklákat, a bánya kimerül, stb.), és — a fák kivételével — nem is reprodukálhatók. Ilyenkor az üzemet nyugodtan lebonthatjuk, hogy valamilyen új létesítményt építsünk a helyükön.

Woodcutter: Favágó, farönköket termel. Az elsők között telepítendő, nyilvánvalóan olyan helyre, ahol legalább 3-4 fa is álldogál. Közvetett haszon, hogy a fák kivágásával egyengeti a terepet, azaz új házhelyeket hoz létre.

Forester: Erdész, a szabad területekre fákat ültet a favágóknak. Nagyobb erdő esetén várjunk az építésével legalább addig, amíg a favágók az erdő nagy részét kivágják. Egy erdész két favágó termelését tudja biztosítani, célszerű tehát egymás mellé telepíteni két favágót, egy erdészt és a rönköket feldolgozó fűrészüzemet.

Quarry: Kőtörő, a sziklákból az építéshez szükséges követ termeti elő, és ezzel egyengeti a terepet is.

Fishery: Horgász, a bányák munkájához szükséges halat prezentálja. Az olyan antiszociális elemek, akik a bányászok éhenpusztítására törekszenek, természetesen egy hegytetőre telepítik a horgásztanyát...

Hunter: Vadász, húst termel a bányászoknak. Értelemszerűen vadban gazdag vidékre telepítendő a játék elején — a későbbiekben az erdők kivágásával és a pusztàk farmosításával a szerepüket átveszik a sertéshizlaldák és a mészárszékek.

Well: Kút. Sík terepen — a sivatag kivételével, persze — szinte mindenütt találni vizet, tehát bárhova telepíthető. Vízre van szükség szinte minden élelmiszerrel összefüggésben levő feldolgozó üzemnek (sertésfarm, szamártenyészet, pékség, sörfőzde).

Farm: Farm, búzát termel. Ehhez már hármas házhely kell, és a közelében hagynunk kell némi szabad térséget, ahova vetni lehet. Egy jól működő gazdasághoz bőven lesz rá szükség, mert búzára van szükség az állatenyészetekbe, továbbá a sörfőzdékbe és — a malmon keresztül — a pékségekbe.

Bányák:

Speciális nyersanyagtermelők, amelyek a hegyek ásványkincseit termelik ki. Bányát ott lehet létrehozni, ahol két keresztbe tett kalapácsot látunk. Mivel egy szénbánya nem lesz igazán termelékeny ott, ahol vas rejtőzik a föld mélyén, az első teendő, hogy talajvizsgálatot végeztetünk. Ha a határon belülre került egy hegyes rész, építsünk utat a hegytetőre, és a zászlóra clickelve küldjünk ki egy geológust, aki hosszas kopácsolás után felméri a környéket. Az általa leszúrt táblák színei (sárga: arany, fekete: szén, vörös: vas, fehér: gránit) jelzik, hogy milyen típusú és mennyiségű ércet talált. Mivel a legtöbb ipari létesítménynek szénre van szüksége, ebből kell majd a legtöbbet építenünk. Az aranybánya ércét a pénzverő dolgozza fel a katonák kiképzéséhez szükséges pénzzé, a vasércet pedig a vasöntő a fegyvermesternek és a szerszámkészítőnek szükséges vassá. Gránitbányát csak akkor szükséges építeni, ha a Quarryból származó kő nem fedezi az építkezésekhez szükséges anyagot. Egy bányát akkor is érdemes üzemeltetni, ha a feldolgozó üzem még nem épült meg, hiszen az érc nagyon jól fogja magát érezni a raktárakban, míg feldolgozásra nem kerül. A bányák üzemeltetéséhez háromféle élelmiszer szükséges: hal, sonka és kenyér. A szükséglet és termelés aránya a bánya típusától is függ: a kőbányában már 'egy halnyi' ellátmánnyal is maximumon termelhetnek, míg az aranybányában mind a három kajából szükséges a két darab (ld. szállítási prioritások.



Egy vidám hajó ring a kikötőben

Feldolgozó üzemek:

A nyersanyagokból valamilyen készterméket állít elő. Ha nem működik teljes kapacitással, akkor annak az az oka, hogy valamilyen nyersanyag hiányzik (vagy túl messziről szállítják). Mivel egy-egy nyersanyag több helyen is feldolgozható, a szállítási prioritásokkal szabályozható, hogy olyan üzem kapja meg, ami az éppen szükséges árut állítja elő. Az épületre clickelve láthatjuk, hogy az üzem milyen anyagokkal dolgozik, a világosabbak mutatják a feldolgozás alatt álló cuccot, a sötétebbek pedig a teljes befogadóképességet. Ha mindegyik sötét, akkor az adott anyag hiányzik, valamit csinálnunk kell a termelésével vagy az előállításával. Előfordulhat olyan is, hogy egy termékből túltermelés van, ilyenkor a csavarokkal átmenetileg leállíthatjuk a termelést — elegendő raktárkészletnél pedig akár le is bonthatjuk az épületet.

Sawmill: Fűrészüzem, a farönköket dolgozza fel deszkának az építkezéshez és a szerszámgyártáshoz.

Slaughterhouse: Mészárszék, a sertéshizlaldából érkező malacokat sonkának dolgozza fel a bányászok élelmezéséhez.

Mill: Malom, a farmokról származó búzát lisztté őrli a pékségnek.

Bakery: Pékség, lisztből és vízből kenyeret gyárt a bányászoknak.

Iron Smelter: Vasolvasztó, vasércből és szénből vasat gyárt a fegyvermesternek és a szerszámkészítőnek.

Metalworks: Szerszámkészítő, vasból és deszkából szerszámokat gyárt a szakemberek képzéséhez.

Armory: Fegyvermester, vasból és szénből fegyvereket gyárt a katonák felszereléséhez.

Mint: Pénzverde, aranyból és szénből pénzt ver a katonák kiképzéséhez.

Brewery: Sörfőzde, búzából és vízből sört főz, hogy a katonáinkkal támadni tudjunk.

Pig Farm: Sertéshizlalda, búzából és vízből malacokat termel a mészárszéknek.

Donkey Farm: Szamártenyészet, búzából és vízből szamarakat termel a szállítás megkönnyítésére.

Shipyard: Hajógyár. Deszkából hajót épít.

Katonaság:

Mivel nem vagyunk egyedül a szigeten, előbb-utóbb mindenképpen szükség lesz katonai épületek létrehozására. Ezeknek eleinte az a haszna, hogy mivel mindegyiknek van egy bizonyos — a méretétől függő — hatásköre, kitolják a hatá-

rainkat (új területeket szereznek). Gondolom nyilvánvaló, hogy az első katonai épületeket ennek megfelelően a határ mellett illik felhúzni. Amikor a területünk határos lesz egy másik birodalommal, a szerepük megváltozik: biztosítják a hatáskörükbe tartozó többi épületünket — ha a katonai épületben lakó utolsó katonát is lecsapkodnák, akkor a környékén levő összes egyéb épület leég (de egyébként ugyanez történik, ha mi bontanánk le az épületet), a földterület pedig a támadó birtokába kerül.

A katonai épületben elhelyezhető katonák létszáma szintén a mérettel van összefüggésben: a barakkokban maximum 2, az őrházakban 3, az őrtornyokban 6, míg az erődökben 9 katona lehet. (Tulajdonképpen nem katonai épület, de ide tartozik a Lookout Tower, amelyből messze bepillanthatunk az ellenséges területre.) A minimális létszám mindenhol 1 fő. Arról már volt szó az ikonoknál (ld. Military), hogy a létszámot, hogyan osszuk el, most inkább beszéljünk az általános irányelvekről. Más (nem szövetséges) birodalom határán mindig a lehető legnagyobb épületet húzzuk fel (legalább őrtorony, de inkább erőd) — mivel az előző hatáskörén belül nem lehet új kaszárnyát építeni, erre már nem árt előre odafigyelni. A Militarynél megadható paraméterekből kezdetben használhatjuk az alapbeállítást, de minél előbb kezdjünk el új katonákat 'termelni' (építsünk szén- és vasbányákat, vasöntödét és fegyvermestert), hogy minél előbb maximálhassuk a katonai értékeket, elsősorban az összes épületben a teljes létszámot. Erre annál is inkább szükség van, mert ha támadás ér bennünket, akkor az ellenség rendszerint azzal szórakozik, hogy az országunk belsejében levő (gyengébb létszámú) barakkokat támadja meg. Menet közben szükség lesz persze aranybányára és pénzverdére is, ugyanis a kaszárnyákba szállított pénz növeli a katonák kiképzettségét. Ha a határmenti erődökben már mindenki General fokozatú, akkor a defenzív taktikáról áttérhetünk offenzívre — már csak azért is, mert a legjobb védekezés itt is a támadás.

A dicsőséges Vörös Hadsereg által lefektetett alapelvek szerint a támadó hadműveletek elsődleges alapfeltétele a megfelelő mennyiségű pia, amit esetünkben a sörfőzdék állítanak elő. Ha elegendő áll rendelkezésre, akkor mindenekelőtt állítsuk be a Militarynél, hogy a legjobb katonák támadjanak, majd clickeljünk egy határon túli katonai célpontra (támadni ugyanis csak ezeket lehet).

A megjelenő menüben beállíthatjuk, hogy mekkora erővel támadunk. A rendelkezésre álló erő a környéken levő objektumok létszámából áll össze, leszámítva persze azt az egy-egy főt, amely őrzésként hátramarad. Ha először támadunk, akkor nem célszerű azonnal a teljes erővel, ugyanis az ellenfél ugyanúgy támadni fog, és ha minden épületünkben csak egyetlen katona marad, akkor valószínűleg többet vesztünk a réven, amit nyerünk a vámon. Ugyancsak nem érdemes másfélszeres túlerőnél kevesebbel támadni, ha a kiszemelt célpont épp egy erőd, hiszen a leendő ellenfél valószínűleg hozzánk hasonlóan legalább kilenc kiváló katonát tart ott. Szintén nem árt figyelembe venni azt az apróságot, amiről asszem még nem beszéltem: a játékban négy különféle náció küzd egymással, úgymint az okos rómaiak, az ádáz vikingek, a bátor núbiaiak — meg még van egy, de azokról most nem jut eszembe, hogy milyenek, meg az sem, hogy kicsodák. A népek szövetséges vagy ellenséges viszonyban állhatnak egymással (a hasonló nációk értelemszerűen szövetségesben), és ha valakit megtámadnak, akkor a szövetségese is támadni fogja a támadót. (Ha nagyon ügyes vagy, akkor esetleg egy szövetségest támadsz meg, mert úgy legalább gyártasz magadnak még egy ellenséget...)

Támadásnál összesereglik a támadó 'sereg', és árkon bokron nekiindul a jelzett célnak. Az összecsapások rendkívül nemes módon zajlanak, ugyanis a célpontból kisétáló védővel mindig csak egy támadó méri össze a fegyverét, míg a többiek körbeállva figyelik az ádáz tusát. Az eredményt az dönti el, hogy melyikük a jobban kiképzett katona, illetve mennyire fáradt az ellenfél ('sok lúd disznót győz'-effektus). Ha a támadásunk kudarcba fúl, az ciki, mert elbuktuk a legjobb katonáinkat, az ellenfél pedig nyilván ellentámadásba lendül. Logikus teendő: Load Game. Ha viszont a célban az összes védőt lecsapkodtuk, akkor a környező épületek szépen leégnek, a határunk kitolódik, dicső seregünk egy része beszállásolja magát az új épületbe, a többiek pedig visszasétálnak eredeti állomáshelyükre. Ha a mostani határépület maximális létszámon van, és a támadóerő még elegendő, akkor mindenképpen folytassuk a támadást egy új célponttal, még mielőtt az ellenség megerősödne — ellenkező esetben pedig gyorsan húzzunk utat az új épülethez, hogy az erősítés mielőbb megérkezzen. (Ezt egyébként a számítógép által vezérelt játékosok nem szokták erőltetni, tehát ha látjuk, hogy egy elbukott erődünkbe csak 1-2 katona szállásolta be magát, akkor azt akár azonnal vissza is hódíthatjuk.)


A katapult a szívemnek leginkább tetsző építmény

Az előző részhez képest roppant kellemes újítás a katapult nemes intézménye. Ez köveket hajigál az ellenséges katonai célpontokra (akár nyithatunk mellette egy kőbányát is, hogy legyen mit hajigálnia), és minden egyes találattal eggyel csökkenti a célpontban levő katonák számát. Egy ilyen kis kütyüvel tehát akár saját veszteség nélkül is elfoglalhatunk még egy erődöt is, mihelyt az utolsó védőt is agyondobáltuk.


Itt szemlátomást lassan kenyér- és lábtörésre kerül sor

Hát ennyi. A fenti alapokon kívül a SETTLERS 2. tíz küldetésére nem tudok különösebb tanácsokkal szolgálni, elsősorban azért, mert a tesztpéldányon csak a tréning és az első scenario volt rajta. Gondolom sok dolog ismerős lesz már azoknak, akik az első résszel játszottak, de gondolni kellett az olyan szerencsétlenekre is, akik ebből a mókából kimaradtak. A játék összeségében nagyon cool, mindenképpen beszerzendő. Tömören ennyi a dícséretből, szóljunk inkább két apró hátrányról, amit esetleg a 3. részbe beépíthetnének. A növekvő birodalommal egyenes arányban lassul a játékmenet, tehát nem ártana egy olyan lehetőség, amivel az idő múlását lehetne gyorsítani. Ezenkívül elég marhaság, hogy egy kaszárnya elfoglalásakor leégnek a környező épületek, és minden építkezést újra kell kezdeni — sokkal logikusabb lenne, ha szépen átmennének a győztes tulajdonába. Várva a teljes verziót és reménykedve a legjobbakban zárom soraim:

Lacus

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SVGA-kártya

Kiadó: Blue Byte
Tesztpéldány: Ecobit Kft.

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:




Még mindig nem késő!
Tedd próbára tudásodat!
Start
Microsoft
CD kiadás
többek között ingyenes Hover! játékkal!
Nagyobb hatékonyság, több szabadság, egyszerűbb munka!
CD-ROM
Microsoft Windows 95 Frissítés
Windows felhasználóknak
A magyar és paneurópai Windows 95 és a Windows NT Workstation operációs rendszereken fut
Microsoft
Új!
Word
Excel
PowerPoint
Schedule+
Még jobb üzletet ajánlunk!
Microsoft Office Standard
A Windows 95 rendszerre készült
Szeretnél többet tudni a Windows'95 és Office'95 programcsomagokról? Hívd a Microsoft Szoftver Információt: 2MSINFO (267-4636)

ACOMP Minden,

Intel Pentium 100MHz + cooler,
256KB cache,
8MB RAM,
1,44MB floppy,
850MB HDD,
S3 Trio 64 PCI VGA kártya 1 MB RAM,
14" SAMTRON LR/NI COLOR SVGA monitor (1024x768 0.28, LR, NI)
Minitorony,
102 gombos billentyűzet,
GEAR mouse

Installált szoftverek:
MS-DOS 6.22 OEM,
DOS Navigátor 1.42 filekezelő,
Qpeg 1.7c picture viewer,
NeoPaint 3.1F rajzolóprogram,
Thunderbyte Antivirus 7.01 (a vírusok ellen),
valamint 100MB shareware játékprogram.

Office computer



Mindez CSAK 138.992,-Ft+ÁFA

AKCIÓ:
HORNET 14.400 FAXMODEM+szoftver is az árban!
Küldje faxait kinyomtatás nélkül, közvetlenül a kedvenc szövegszerkesztőjéből!
Csatlakozzon a világot behálózó kommunikációs hálózatokhoz!

Vásárlóink igénye szerint állítottuk össze ezt a konfigurációt, amely installálva megvásárolható üzleteinkben (kérjük telefonáljon, hogy éppen van-e). Az ár MINDENT tartalmaz, ami a gép működéséhez szükséges – semmi trükk, semmi extra költség...

A gép teljesítménye maximálisan megfelel az intenzív irodai alkalmazásokhoz is, és bővíthető multimédia kiegészítésekkel (CD-ROM, hangkártya,stb.). Irodai munkához ajánljuk a (magyar nyelvű) MS-Windows operációs rendszer és az MS-Office programcsomag telepítését.

Keresse árlistánkat az üzleteinkben. Megéri!!!

Árjegyzékünk lekérdezhető a FAX-BANK-ból: 180-8611/1477## (Tone üzemmódban).

ami a PC-be kell!

Alaplapok:

486DX4-100MHz-ig, 128Kb cache, 2Vesa, 7ISA, 4*72pin RAM c	12.000
486DX4-133MHz-ig, 256Kb cache, 3PCI, 3ISA, 4*72pin RAM, SiS chipset, Award bios, IDE+	12.800
Pentium 75-166MHz, 256Kb Pipeline Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton chipset, Award bios (P&P, Green), PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECP (PC Partner)	18.800
Pentium 75-166MHz, 256Kb Pipeline Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 chipset, Award bios (P&P, Green), PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECP (ASUSP55T2P4)	38.400

I/O - VGA - SCSI - Ethernet kártyák:

IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlö				1.360
IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlö Vesa Local Bus				**1.800**
Tekram IDE vezérlö PCI Bus (DC290)				2.640
Tekram Cache vezérlö, VLB (DC 680C)				**8.000**
Tekram SCSI vezérlö, VLB (DC 380)				**8.000**
Tekram SCSI vezérlö, PCI (DC 390)				12.000
Adaptec 2825 SCSI, EIDE vezérlö, VLB				**16.000**
Adaptec AHA 2940 SCSI vezérlö, PCI, OEM				31.200
Ethernet 16bit hálozati kártya				3.992
Ethernet 32bit hálozati kártya (PCI)				6.400
Tipus	Ram/Max	BUS	bit	
Realtek	256 / 512	ISA	16	3.840
C&T VLV-100	1 / 2	VESA	32	6.992
Tseng ET4000W32P	1 / 2	VESA	32	11.800
Trident 9440	1 / 2	PCI	32	6.992
Cirrus 5434	1 / 2	PCI	32	9.992
S3 Trio 64	**1 / 2**	**PCI**	**64**	**11.200**
S3 Trio 64V+	**2Mb EDO**	**PCI**	**64**	**14.992**
S3 868 MPEG	1 / 2	PCI	64	10.992
ARK 2000	1 / 2	PCI	64	11.992
Tseng ET4000W32P	1 / 2	PCI	64	14.400

Hangkártyák, Fax / modemek:

CP 38 hangfal	2.800
AT 75 hangfal (tápegység)	7.600
Melody hangfal (tápegység)	9.992
Media Vision 16 hangkártya, OEM	5.992
Jet Media Labs (16bit, stereo, SB kompatibilis, IDE CD-ROM vezérlő, Full Duplex, sw-ből konfigurálható)	6.920
Sound Blaster 16 P&P (16bit, stereo) OEM	13.992
Sound Blaster 32AWE (16bit, CSP,Wave) OEM	22.400
GRAVIS ULTRA SOUND (256Kb RAM)OEM,1Mb:14.992	**11.600**
GRAVIS ULTRA SOUND ACE (512Kb RAM)	13.800
GRAVIS ULTRA SOUND MAX II (0.5 / 8Mb RAM)	29.992
Zoltrix 96/48/24bps belső Fax/Modem + sw	3.520
Hornet2 14400bps belső Fax/Modem + sw	8.992
US Robotics komp. 33600bps belső Fax/Modem + sw	**27.992**
Pora 28800bps külső Fax/Modem + sw	27.992
Motorola 28800bps külső Fax/Modem + sw + CD	33.600

Minolta lézer nyomtatók:

WinLaser 400 (300dpi, 4lap/perc)	66.800
SP 1000L (300dpi, 6lap/perc)	74.800
PagePro 6 (600dpi, 6lap/perc)	92.000
Dob modul WinLaser 400 (4500lap)	19.992

Panasonic nyomtatók:

KXP-1150 9 tüs, A4	23.680
KXP-2130 24 tüs, A4, szines opció	32.640
Festékszalag 9 tüs tipushoz	1.160
Festékszalag 24tüs tipushoz	1.960

Memória-cache elemek:

128Kb DRAM	680
512Kb DRAM	1.840
1Mb SIMM 70ns	2.500
4Mb SIMM 70ns 72pin	5.190
8Mb SIMM 70ns 72pin	8.900
16Mb SIMM 70ns 72pin	19.900
256Kb Burst cache	2.800

Processzorok:

486DX4-100MHz AMD	5.992
486DX4-133MHz AMD	8.560
Pentium 100MHz	18.992
Pentium 133MHz	35.992
Pentium 150MHz	52.992
Pentium 166MHz	62.992
486 cooler	680
486 Turbo cooler	800
586 cooler	1.200
586 Turbo cooler	1.520

Házak, tápok, kábelek:

Minitorony + táp (frekis)	5.992
Miditorony + táp	7.600
Nagytorony + táp	9.992
Nagytorony + 230W táp	14.992
Tápegység 200W	3.840
HDD adatkábel	400
"Y" tápkábel eloszto	400
220W hálozati kábel 3m	400
Printer kábel (1.8m)	320
Laplink kábel (1.8m)	360
BNC T-dugó	320
BNC 50ohmos lezáró	320

APC szünetmentes tápok:

Back			
250VA	18.320		
400VA	27.280		
600VA	37.200		
900VA	61.600		
1250VA	80.800	**S600VA**	**36.000**

PC-s joystickok:

QS-123 Warrior	1.800
QS-189 Python	1.800
QS-191 Starfighter	1.600
QS-201 Super Warrior	2.640
QS-203A Avenger	1.840
QS-206 Skymaster	6.160
QS-209 Skyhawk	1.560
QS-172 Raider 5	1.840
QS-216 Warrior Strato	7.120
QS-217 Command pad	1.920
Gravis Game Pad	3.500
Gravis Analog Joy	3.900
Gravis Analog Pro Joy	5.800
Dexxa MaxStick	1.800
Dexxa Joystick	2.400

Winchesterek:

850Mb Western Digital, Quantum	21.992
1.0Gb SeaGate 1/4magas	26.400
1.2Gb IBM, SeaGate 1/4 magas	27.992
1.6Gb IBM	31.760
2.1Gb SeaGate	41.400
1Gb SCSI Quantum	38.000
1.2Gb SCSI Quantum	42.000
4.3Gb SCSI Quantum Grand Prix	**119.992**
HDD beépitö keret	240
HDD mobil keret AT-BUS	3.600
HDD mobil keret SCSI	3.992

Floppy, CD-ROM Drive-ok, CD írók:

1.2Mb FDD Teac (1/2év garancia)	5.992
1.44Mb FDD Sony	3.400
1.2Mb+1.44Mb Dual FDD Teac	7.920
Hitachi CD-ROM 4x, AT-BUS	6.720
Sony CD-ROM 4x, AT-BUS	8.720
Delta CD-ROM 6x, AT-BUS, Play gomb	9.992
Sony CD-ROM 6x, AT-BUS	11.200
Optic Storage CD-ROM 8x, AT-BUS	19.992
Optic Storage CD-ROM 10x, AT-BUS	44.800
SB CD-ROM 8x + SB AWE 32 + aktiv hangfal + joystick + 11db CD-ROM	49.992
Sony 76S CD-ROM 4x, SCSI	21.600
Yamaha CDR102 (2x olvasó, 2x író, SCSI kártya)	140.000
Yamaha CDR100 (4x olvasó, 4x író, SCSI kártya)	192.000

Monitorok:

14" Daewoo SVGA (1024*768, 0.28)	38.800
14" Samtron SVGA (1024*768,0.28,LR)	**36.800**
14" Samsung SVGA (1024*768, 0.28, LR)	38.800
14" Daewoo, Samsung, Axion SVGA (1024*768, 0.28, NI, LR)	**39.992**
15" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	59.992
17" Targa (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	79.992
17" Panasonic (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	99.992
20" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	192.000
21" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	232.000
14" monitor filter üveg	800

Billentyüzet, mouse, gamepad, scanner:

102 gombos billentyüzet Kanrich, PGA (Angol)	2.080
102 gombos billentyüzet Kanrich, Chicony (Hun.)	2.400
105 gombos WIN95 billentyüzet Kanrich (Hun.)	2.800
102 gombos billentyüzet Stamford Cherry (E / H)	4.992
Microsoft Natural Keyboard OEM	10.960
Microsoft mouse OEM RET	3.992
Gear mouse	800
Mitsumi mouse	1.200
MS-700 mouse + pad	1.680
Genius Mouse 3	1.760
Genius cordless mouse	6.400
Genius Easy Handy Scanner (800dpi, 256 szürke)	10.400
Genius Handy Scanner (800dpi, 16.8M szin)	23.920

Hewlett Packard termékek:

DeskJet 400 - 600 (A4, fekete, szies opc.)	**42.992**
LaserJet 5L (300dpi, 1Mb RAM, RET/MET)	106.400
LaserJet 5P (600dpi, 2Mb RAM, RET/MET)	169.200
LaserJet 5MP (600dpi, PS, 3Mb RAM,RET/MET)	218.400
ScanJet 3P (300dpi, 8bit, 256 szürke)	74.400
ScanJet 4C (600dpi, 30bit, color)	188.800
DeskJet patron (5x0-6x0), fekete, szines	4.800
HP LaserJet IVL Toner	11.920

Központi üzlet: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, ebédidő: 12.30-13.00, Szombaton: 9.00-13.00

8.305,- Ft értékű könyv és újság teljes szöveganyaga 1 CD-n, mindössze **898,- Ft**-ért (és előfizetéssel még ebből is kedvezményt adunk!)

FIGYELEM! Rendkívüli akció! Végső kiárusítás!
A CoV 18-51 újságsorozat, a CoV '93-as, és '95-ös Különszáma, valamint a Getto-CoVboy Különszámok
(37 db. újság) csak egyben még kapható
5.128 Ft helyett mindössze 1.000 Ft + csomagköltség (1.200 Ft) áron. Siess, nehogy lemaradj erről a fantasztikus lehetőségről!





Bővebb információ a 7. oldalon...